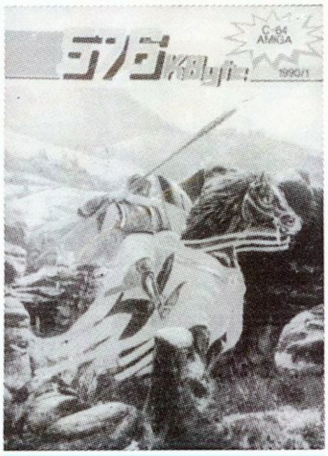
576 KByte

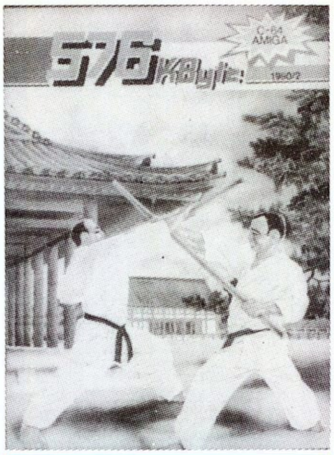
C-64
AMIGA

1991/9

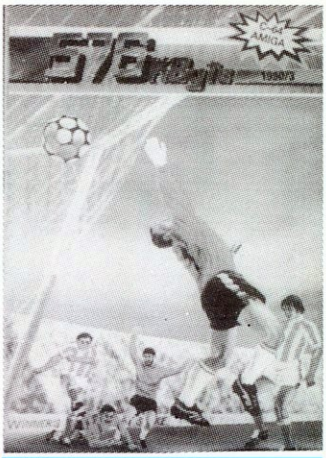




1990/1



1990/2



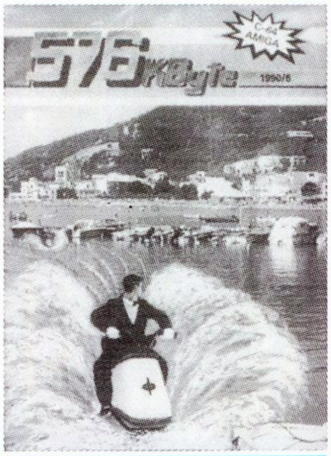
1990/3



1990/4



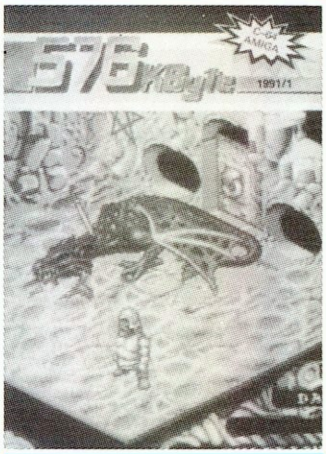
1990/5



1990/6



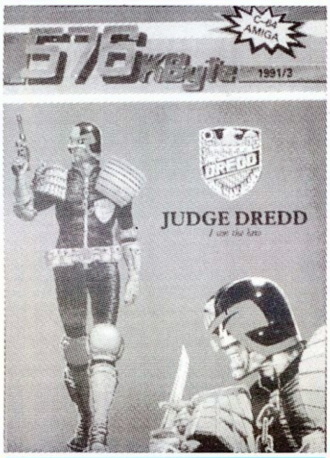
1990/7



1991/1



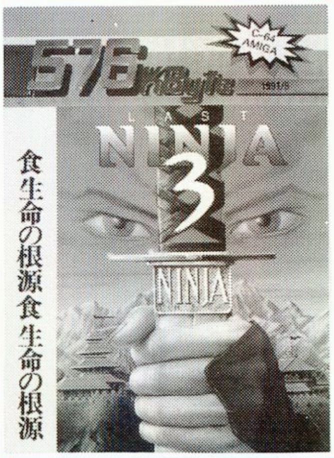
1991/2



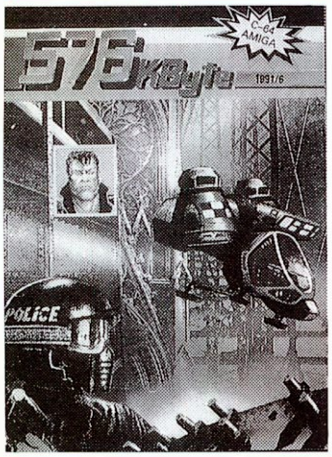
1991/3



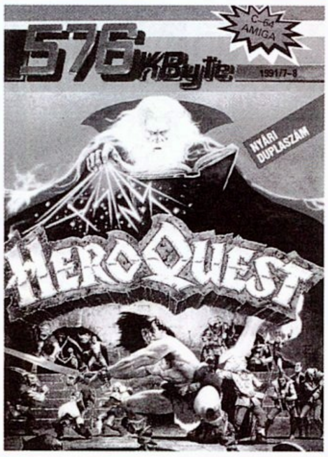
1991/4



1991/5



1991/6



1991/7-8

Az 576 KByte korábbi számai kedvezményesen megvásárolhatók!
Aki az 1990-ben megjelent valamennyi számát (7) megrendeli, kedvezményesen **400,– Ft-ért** megküldjük.
Az 1990-ben megjelent egyes számok is kedvezményesen **65,– Ft-ért** megvásárolhatók.
Kérjük megrendelőinket, hogy a pénz befizetését igazoló postai szelvény hátoldalán tüntessék fel a kért példányok sorszámát.
Ez esetben postafordultával küldjük a kért lapokat.

Kedves vásárlónk!

Aki visszamenőleg vásárol az 1990-ben megjelent 576 KByte számaiból kedvezményt kap.
Az 1991-ben megjelent számokra a kedvezmény nem vonatkozik. Azok ára példányonként 79,– Ft.

Postacím: **COMGAME GMK** 1369 Budapest Pf. 132.

TARTALOM

576 KByte

1991/9. SZÁM

Felelős szerkesztő: Balogh Zsolt
Helyettes szerkesztő: Martin
Kiadja a COMGAME Gmk
1026 Budapest, Fillér u. 47/b.
Levélcím: 1389 Budapest Pf. 132.
Terjeszti a Magyar Posta
Előfizethető: 576 Kbyte (COMGAME Gmk)
1389 Budapest Pf. 132.

ISSN 0865–8226
Novotrans Nyomda 91.103
Felelős vezető: Várlaki Imre

Tisztelt Olvasóink!

*Általában december 31-én éjjel 12-kor szokás a **„holnaptól új életet kezdek" fogadalom megtétele.** Nos, a mi lapunk esetében kicsit felborult a naptár és a szlogen is módosult. **El kellett döntenünk, hogy** árat emelünk, vagy elfelejtjük az 576 KByte-ot. Mi – sok olvasó véleménye ismeretében – az előbbi mellett döntöttünk! **Másfél éves pályafutásunk alatt, noha költségeink emelkedtek sokáig nem** nyúltunk ehhez az eszközhöz, amelynek az Olvasók nyilván nem örülnek. **De sajnos ez így tovább nem** mehetett! Változtatásokra volt szükség minden téren.*

*Szeretnénk elnézést kérni azoktól az Olvasóktól, akik csak azért vették meg lapunkat, mert úgy gondolták, tele lesz apróhirdetéssel. Előzetes felméréseinkkel **ellentétben százszámra kaptuk a leveleket,** hogy ne raboljuk a hasznos információk elől a helyet. Hosszas rágódás és viták után megfogadtuk a **kéréseket és elnapoltuk a rovat indítását.***

*Az OLVASÓI rovat indításáról viszont nem szeretnénk lemondani, viszont az igazat megvallva másfajta **leveleket vártunk, mint amilyeneket küldtetek.** Erről részletesen a CSEVEGŐ-ben olvashattok.*

*E havi számunk rendhagyó, ugyanis az összes – **véleményünk szerint – színvonalas programról sze**retnénk Titeket tájékoztatni és a nyári szünidőben annyi játék érkezett (főleg sport és logikai), hogy elhatároztuk, röviden bár, de **mindegyikről készí**tünk ismertetőt. Reméljük, hogy az átfogó tájékoztatás tetszeni fog! A jövőben is szeretnénk alkalmazni **az ilyen áttekintést és összehasonlítást.** Következő számunkban például a billiárd programokról olvashattok! A HÍREK-kel is hasonló a helyzet! **Reméljük senki sem bánja, hogy két és fél oldalra** nőtt.*

*Befejezésül még egy új rovatról, az EXKLUZIV-ról szeretnék írni. **Felhívásunkra sok program érkezett,** ezek tesztelése és értékelése még folyik, ezért kérjük az érdekeltek türelmét! Elképzelésünk szerint **minden hónapban közölni fogjuk, természetesen** fotóval, a hozzánk beküldött legjobb programokat, grafikákat, demókat. Amelyiket érdemesnek találjuk, **azokat forgalmazásra is átvesszük. Legnagyobb** sajnálatunkra eddig csak C–64-re írt játékok jöttek!*

Várjuk tehát minden kedves Olvasónk levelét! Címünk és lelkesedésünk változatlan!

Hírek

Itt a szeptember, vége a nyárnak s ilyenkor minden rendes computer-tulajdonos visszaül kedvence mellé. Talán még az is eszébe jut, hogy milyen sokba került az idei nyaralás – ilyenkor gondoljon arra, hogy DOMARK, aki a STAR WARS sorozat programjainak átírási jogát megszerezte, most lemondott arról az új játékról, amely a film történetét hűen fogja végigkövetni. Az ok egyszerű: nem tudnak több millió dollárt kifizetni érte. Előreláthatólag a szuperjátékot valamelyik Japán óriáscég dobja majd piacra. Egyébként a három filmnek (ezek a teljes 9 tagból álló sorozat 4-5-6. részei) melyeket nálunk is vetítettek, készül a folytatása, újabb három rész formájában – az első kb. 1993-ban kerül a mozikba, és a Jedi lovagok végső harcai körül bonyolódik (Amiga, C–64). Apropó film – állítólag a „minden idők legrosszabb filmje" címet elnyerő alkotás is rövidesen számítógépre kerül, címe **PLAN 9 FROM OUT OF SPACE.** A filmben többek között egymásra borított papírdobozokat robbantottak fel, űrhajómakettek hiánya miatt (ez volt a filmtrükkök őskora). A játékot GREMLIN készítteti amerikai programozókkal (Amiga). Még mindig a filmeknél maradok, hiszen nem mindennapi info-t sikerült szereznі: kedvenc filmemnek, az **ALIENS**-nek készül aharmadik része, és annak computer-átirata. A MIRRORSOFT őrülten dolgozik a játékon, mely remélhetőleg jobban sikerül majd, mint elődjei. A filmről egyelőre annyit, hogy a főszereplő, Sigourney Weaver ezúttal egy bányabolygón akad össze kedvenceivel, ahol szinte alig akad lőfegyver – főszerepben a bicska (Amiga, C–64)!

Szintén film, szintén harmadik rész, szintén átirat – **ROBOCOP 3**. Az OCEAN egy teljesen újfajta játékötlettel fog előrukkolni, valami 3D-s őrülettel (hasonló mint a HUNTER). A játékot az F–29 Retaliator készítői gárdája kódolja. Aki inkább a logikai játékokat kedveli, annak is szolgálunk meglepetéssel – a SPECTRUM HOLOBYTE rövidesen kiadja a **SUPER TETRIS**-t, amely állítólag magasan veri verhetetlennek tartott elődjét (Amiga, C–64). Míg a SPECTRUM HOLOBYTE egyik fele a Tetris-en dolgozik, addig a többiek megpróbálják a szuper szimulátort, a **FALCON 3.0**-t belegyömöszölni az Amiga memóriájába (PC-n már létezik). Az új verzióban 27 000 mérföldnyi berepülhető területet adott (ez komoly!), 16 **gép közül választhatunk**, amelyek közül nyolc egyszerre is irányítható. Természetesen két Amiga összekötésére is lesz lehetőség (Amiga). **Ezek után nem is tudom ki fog játszani** a Mig–29 készítőgárdájának következő szimulátorával, a **HARRIER ASSAULT**-al, amely egyelőre csak **terv-stádiumban van, s a jövő évig biz**tosan várni kell rá. A Mig–29-ből kiindulva ez sem lesz egy „big-deal", de hát Harrier szimuláció eddig még nem volt, ki tudja (Amiga)? Á, majdnem elfelejtettem – ugyanez a csoport a napokban elkészítette a Mig–29 folytatását, a **SUPER FULCRUM**-ot, melyet a DOMARK ad ki. Újdonság lesz a jobb műszerfal, erősebb hajtómű, több fegyver, és a színhely is áttevődik Dél-Amerikába, ahol találkozhatunk AWACS kémgépekkel, anti-vadászgép tankokkal, helikopterekkel és civil gépekkel, **amelyeket a rosszkedvű játéko**sok nyugodtan lelődözhetnek (Amiga).

Azt nem tudom, hányat pattan egy lelőtt civil repülő, de abban biztos vagyok, hogy az Ooops Up rajongók napokig fognak pattogni kedvencük folytatásával, az **OOOPS UP 2**-vel. A játék még nincs teljesen kész, de a DEMONWARE programozói már most tudják, hogy az újdonságként bevezetett horizontális scrollozás bombasiker lesz (Amiga, C–64). Szintén bombasiker lesz (szerintem) a DISNEY SOFTWARE legújabb műve, a **THE ROCKETEER**, amely egyben egy új humoros film is, amit a hazai mozik is játszani fognak (talán). A főszereplő Cliff Secord egy titkos rakéta-felszerelést talál, melynek segítségével megpróbálja megállítani a nácikat. Én már láttam egy pár képet a játékból, valami észbontó (a benne szereplő repülők mintha Sculpt 3D-vel lennének rajzolva!). A programot már most 1991 legjobb játékának jelölték (Amiga, C–64?).

A VIRGIN cég kb. két évvel ezelőtt szerezte meg egy „átírhatatlan" film, a **DUNE** (Dűne) átírási jogát. Azóta semmi hírt nem lehetett hallani mostanáig – úgy néz ki, hogy a „minden idők egyik legnagyobb sci-fi klasszikusa" végre elkészül (a film is, a könyv is csúcs). Az már biztos, hogy a homokbolygóért vívott csata és Paul Atreides párbaja Feyd Ruatha-val benne lesz (Amiga). Ha nem is film, de a játékklasszikusnak számító Elite-nek is hasonmása született, **EYE OF STORM** címmel. A programban a szokásos életveszélyes küldetések, fejvadászat és persze gazdag jutalmak szerepelnek (Amiga, C–64). Az űrhajóból kifelé lövöldözést is meg lehet unni, ekkor kell majd elővenni az OCEAN legfrisebb Op-Wolf stílusú játékát, a **SPACE GUN**-t. Mint az már a címből is kiderül, adott lesz egy vagy két szuperfegyver, plusz egy csomó ronda idegen, akik csak arra várnak, hogy valaki szétlője őket, Az eredeti játéktermi változatot persze a SEGA készítette.

Az 1992-es év még messze van, de már sokan várják az olimpiát. Részükre készíti az U. S. GOLD legújabb sportjátékát, melynek egyelőre sem címe, sem megjelenési ideje nem ismert, de pompásan bele fog illeni a Summer Games által megnyitott klasszikus sorozatba (Amiga, C–64). Nem tudom, most mi a legkedvesebb rajz/játékfigura (talán Bart Simpson), de '92-ben biztos, hogy **SONIC THE HEDGEHOG** lesz, a SEGA és az U. S. GOLD jóvoltából. Sonic egy kékszőrű, Japán stílusú macska(?) figura, egyébként egy szupergyors mászkálós akciójáték főszereplője. Aki egy pillantást vet képünkre, az tuti megszereti (Amiga, C–64). Elképzelhető, hogy egy macska sebessége nem elég gyors valakinek – az inkább a TEMCO cég **WORLD CUP '90**-ét próbálja majd ki, melyről az ELITE készít átiratot, és úgy

INDIANA JONES 4





THE SIMPSONS



MONKEY ISLAND 2

LOST IN LOS ANGELES



néz ki, hogy át is kívánja nevezni. Az ELITE a szülőapja még két új arcadeátiratnak is: az **EDWARD RANDY** egy a 30-as években, a **CAVEMAN NINJA** pedig az őskorban játszódó verekedős program (Amiga, C–64). Persze nemcsak a nagy cégeké a software-világ – bizonyítja ezt a sikeres IMAGES, akiknek egyszerre három játékuk is kiadás előtt áll: A **GLOOP** egy vízalatti mászkálós, a **DINO BALL** egy a Speedball által inspirált kőkorszaki labdás és a **MONKEY BUISNESS** egy ügyességi program (Amiga).

Mondjuk az is igaz, hogy amíg egy kis cég elkészít három játékot, addig az olyan nagy halak mint a MIRRORSOFT/IMAGEWORKS összehoznak egyet, de aztán az olyan is – címe **DROP SOLDIER**. A játék stílusát tekintve RPG/stratégia. Küldetéseinket egyedül, vagy szakaszba tömörülve is végrehajthatjuk, támadásokat tervezhetünk, vezethetünk. Egy modem vagy RS232 segítségével akár 16(!) Amiga is összekapcsolható, így egy egész klub együtt küzdhet. A megjelenés karácsony körül várható (Amiga). Szintén karácsony körül számítsunk a CINEMAWARE játéközönére: a TV Sports sorozat két új taggal bővül – a **TV SPORTS BASEBALL**-al és a **TV SPORTS BOXING**-al, melyeknek előreláthatólag elsöprő sikerük lesz, és egy érdekes, jövőben játszódó görkorcsolyás programmal, a **ROLLERBABES**-el, melyben szó szerint gyönyörű lányok vannak (Amiga).

A legtöbb SSI által kiadott D&D játékkal az a baj, hogy tényleg csak a megrögzött rajongók élvezik őket. Ezért határozta el az SSI, hogy egy mindenki számára könnyen kezelhető, 3D-s, izometrikus ábrázolású, Populous-szerű kalandjátékot hoz ki, melynek bombasztikus grafikája van. A **SHADOW SORCERER** előreláthatólag minden géptípuson megjelenik majd. Ha már az érdekes játékoknál tartunk, meg kell említeni az EMPIRE **CYBER SPACE**-jét, amely egy RPG/kalandjáték, grafikáját tekintve pedig a cég előző munkájához, a Team Yankee-hez hasonlít – a vektor és a sprite keveréke (Amiga). Nos, van még egy olyan játék, amelynek szintén szuper grafikája lesz: a CORE DESIGN **HEIMDALL**-ja. A programnak mitológikus témája van, leginkább az Immortal-hoz hasonlít. Állítólag brilliáns animációjú különálló részekből áll (Amiga).

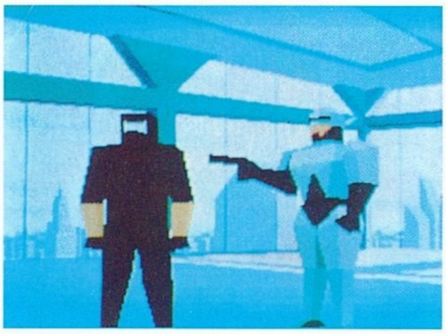
Sohasem szerettem a **MIGHT AND MAGIC** szerű játékokat, többek között azért, mert egy fél év kell a végigjátszásához. Aki nem érez velem együtt, az készüljön fel a harmadik részre, a NEW WORLD COMPUTING jóvoltából, melynek címe **ISLE OF TERRA** lesz (Amiga, C–64). Aki viszont a pergő akció híve, és ráadásul a focit is szereti, annak érdemes odafigyelnie két nemsokára megjelenő játékra: a DOMARK játéktermi átiratára, az **EURO FOOTBALL CHAMP**-re, melynek érdekessége, hogy durvulhatunk is benne (!), és az ELITE nagyon szép **EUROPEAN CHAMPIONSHIP 1992**-jére (Amiga). Persze olyan is akad, aki sem a focit, sem a kalandjátékokat nem kedveli. Az bátran próbálja ki a GREMLIN októberben megjelenő **SPACE CRUSADE**-jét, amely a Hero Quest-hez hasonlóan eredetileg egy táblás társasjáték (Amiga, C–64). Azt nem tudom, hogy az előbb említett játékokban mennyi szín szerepel, de egy biztos: a **GONZO GAMES** nemsokára elkészülő művének hátterében 132! A **BRIDES OF DRACULA**-t egy/két személy játszhatja, a feladat pedig leginkább az akcióra fog épülni (Amiga). Ennyi szín talán soknak tűnik, de mi ez mondjuk egy hangyaboly létszámához képest! Aki be akar pillantani egy ilyen boly életébe, sőt részt is kíván venni benne, az örömmel veheti, hogy a MAXIS cég a Sim City és a Sim Earth után rövidesen elkészíti a **Sim Ant**-et, amely egy óriás hangyacsalád életét dolgozza fel. Ezúttal tehát nem embereket, hanem szorgos dolgozókat kell terelgetnünk, megvédve „őket" a pókoktól és a vöröshangyáktól (Amiga, C–64).

Mivel eddig inkább az Amigásoknak szolgáltattunk új híreket, a C–64-es tábornak egy sikervárományos játékról, az OCEAN **TERMINATOR 2**-jéről mutatunk egy előzetes képet. A grafika mindkét esetben magáért beszél. Azt meg talán nem is kell megemlítenem, hogy a BITMAP BROTHERS sem tétlenkedett a Gods óta – egy szuperúj, szuperszép RPG/akciójátékot készítenek, a **CHAOS ENGINE**-t. A történet érdekes: egy őrült tudós mindent elpusztítani képes gépet készít, melyet csak a játékos 6 tagból álló csoportja képes elpusztítani. A szereplőknek különböző jellemük és képességeik lesznek (Amiga).

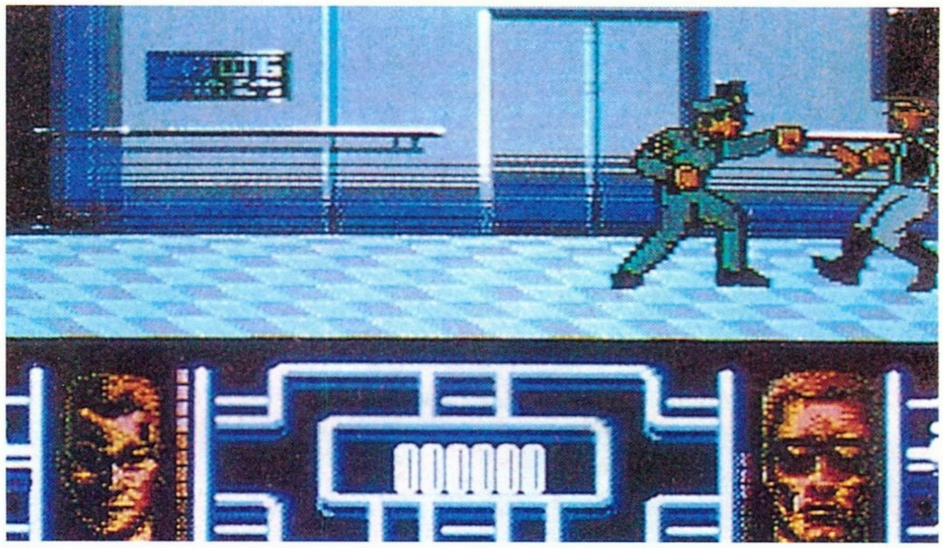
Előbb-utóbb minden jónak itt a vége, ennek a rovatnak is. De mivel min-

THE HEDGEHOG





ROBOCOP 3



TERMINATOR 2

den jó, ha a vége jó, fejezzük be néhány bombahírrel. Az ACCOLADE már majdnem elkészült az **ELVIRA 2: THE JAWS OF CERBERUS**-al. Még jobb grafika, még több varázslat, még több Elvira... mi kell még (Amiga, C–64)? Szintén ACCOLADE újdonság a **LOST IN LOS ANGELES,** amely a Search-for the King folytatása. Az eredeti, amúgy is csúcs grafika még szebb lesz, és többek között igazi színészek képeinek digitalizálásával bővül ki. Ez nem lényegtelen motívum, ha figyelembe vesszük, hogy a játékban főszerepet kapnak a csinosabbnál-csinosabb hölgyek (kép)(Amiga). SIERRA-éknál sem unatkoznak a programozók. Egymást érik majd a sikeres sorozatok folytatásai, melyekben biztos, hogy senki nem fog csalódni: **POLICE QUEST 3, CONQUEST OF THE LONGBOW: LEGEND OF ROBIN HOOD, LEISURE LARRY 5, SPACE QUEST 5, KING'S QUEST 5** (Amiga). Rövidesen elkészül a LUCASFILM jóvoltából a **MONKEY ISLAND 2: LECHUCK'S REVENGE** is. A folytatást a cégnél azzal magyarázzák, hogy az előző részbe nem fért bele az összes viccük (kép) (Amiga)! Végül pedig álljon egy kép az Indiana Jones sorozat legújabb tagjából, az **INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS**-ból. A játék story-ja ugyancsak kalandos: Jones egy kulcsra bukkan, amelyről kiderül, hogy egy titkos rejtekhelyet nyit. A rejtekhely tartalma egy medál, mely egy eddig ismeretlen radioaktív fémből készült. Mivel 1939-ben járunk, a Nácik élénken érdeklődnek a fém iránt – amelyből igen sok található a néhai elveszett város, Atlantis romjai között. A játékból egy arcade és egy kaland verzió is készül (Amiga).

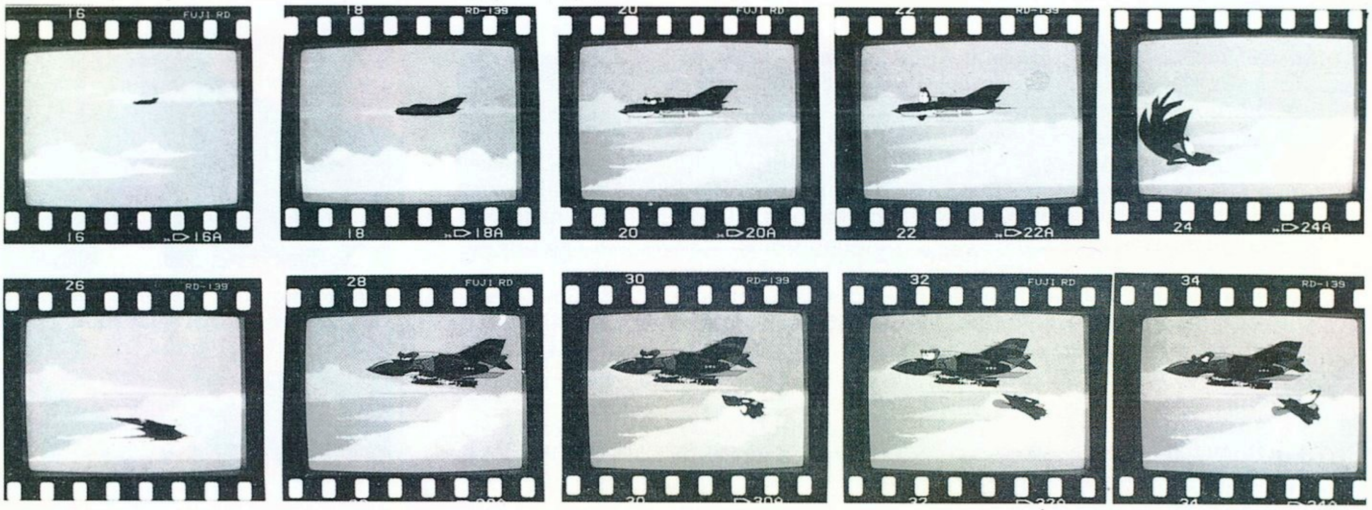
Híreink legvégére pedig egy csemege! A NOVOTRADE jóvoltából láthattuk a most készülő **THE SIMPSONS** C–64-es átiratát, melynek kódolásában szerkesztőségünk egyik tagja is részt vesz. A programot karácsonyra igérik (C–64).

by B.

EGY KIS FORMABONTÁS

Eddig az 576 KByte hasábjain DEMO ismertetővel még nem találkozhattunk, pedig sok újság – magyar és nyugat-európai – ezt már megtette előttünk is. Rendszeresen ezután sem kívánunk írni ezekről, de az az animáció, mely szerkesztőségünkbe érkezett (köszönet a FLATLINERS csapatnak), mindenképpen megér egy kis kitérőt. A „rajzfilm" megalkotója Eric W. Schwartz. A három lemezes program hat DEMO-t tartalmaz, melyből mi az elsőt emeltük ki. Az élethű animációk, a humor, a jó ötlet valamennyiben megtalálható. Nézzük hát főhősünk egy MIG–21-es kalandját képekben!

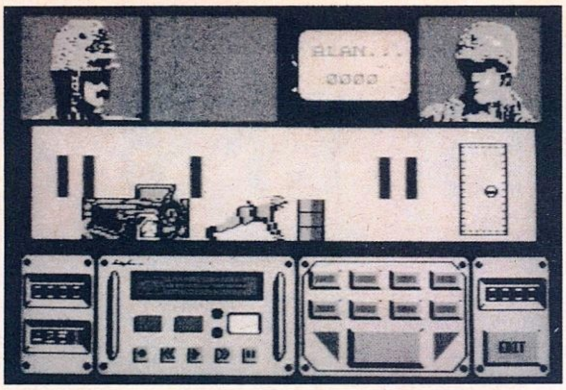
Úgy gondolom, hogy ennyi kedvcsinálónak elég. Mindenkinek ajánlom, hogy ha tudja szerezze meg ezt a három lemezt (min. 1MB szükséges!), mert fantasztikus élményben lesz része! Befejezésként igérem, ha hasonló színvonalú program érkezik nyomban közölni fogjuk.



FOTÓ: C–64

A kiképzőtábor viszontagságai

Action Service



Nemrég még otthon élveztük a nyarat, amikor egyik nap csengetett a postás és meghozta behívónkat. Az azóta eltelt pár nap alatt pedig egy katonai kiképzőtábor életébe csöppentünk bele. Most újra reggel van, s egy újabb kemény nap áll előttünk az akadálypályán. A bajokat csak tetézi az őrmester, aki már az első pillanatban kiszúrta, ki a zöldfülübb az újoncok közül.

A pályákon három gyakorlatot kell elvégeznünk.

A legegyszerűbb az erőnléti (physical), ahol különböző akadályokkal, falakkal, árkokkal, alagutakkal tarkított pályán kell minél gyorsabban végigrohannunk. Közben őrmesterünk, hogy kimutassa szeretetét, néha tíz fekvőtámaszt rendel el (ezt azonnal le kell nyomni), néha pedig utánunk ereszt egy kutyát.

A kockázat (risk) gyakorlatban mindezeket aknák, lövedékek nehezítik, és a kézigránátok kezelését is el kell sajátítanunk.

Végül a küzdelemben (combat) megjelennek az ellenfelek is, akiket közelharcban vagy fegyverrel kell legyőznünk, ha nem akarjuk az egész kínlódást elölről kezdeni.

A játék képernyője két fő részből áll. Felül a képeken az akadálypályát látjuk. A legfelső sorban balra őrmesterünk ácsorog és minden cselekedetünket pontozza. Mellette jelennek meg a teljesítendő feladatok, például 10 fekvőtámasz vagy menekülés a kutya elől. Jobb oldalt dögcédulánkat és a gyakorlat szintjét látjuk. A kép alsó részében egy csomó gombot, egy képmagnót (ezzel visszajátszhatjuk ügyetlenkedésünket) és a pontszámunkat látjuk. Találunk itt egy Edit feliratú gombot, melyet kizárólag szadista őrmestereknek tartanak fenn akadálypálya-tervezés céljából.

Most pedig nézzük azt a rengeteg gombot. Felül, balról jobbra az első az eddigi legjobb eredményeket mutatja, persze az őrmester listája alapján. A másodikkal tudjuk a „játékot" befejezni. A következőnél írhatjuk be nevünket, az utolsóval pedig a gyakorlatok között válogathatunk. A válogatáshoz használjuk a gombok alatti balra és jobbra mutató nyilakat, majd a középső nagy gombbal jelezzük ha készen vagyunk. Az alsó sor legelső gombjával az eredménylistát vehetjük lemezre.

Végül nézzük a játék irányítását:

Joy jobbra:

Emberkénk őrült tempóban rohan végig a pályán. Ilyenkor ha valami az utunkba kerül (fal, doboz, akna...), nyomjuk le a tűzgombot és emberünk máris megbírkózik az akadállyal.

Joy balra:

Emberkénk hasravágódik. Ekkor a kart fel-le húzva fekvőtámaszokat nyomunk, jobbra-balra rángatva pedig csöveken tudunk átmászni.

Joy le:

Letérdelünk. Ekkor a joyt jobbra húzva vehetjük fel a földről a talált gránátokat. Felállni a tűzgomb megnyomásával lehet.

Joy fel:

Közelharcos állapotba kerülünk, ahol a kart tekergetve széles mozdulatokkal verhetjük, rúghatjuk ellenfelünket.

Tűz:

Összehajtható puskánkat kaphatjuk elő zsebünkből, s a joy le-vel tehetjük vissza.

Gondolom, a leírásból is látszik, a katona irányítása elég bonyolult. Az egyes mozdulatok hatása attól is függ, emberünk éppen milyen helyzetben van. (Például, ha a fegyver a kezünkben van, a joyt balra tolva megfordulunk, míg fegyver nélkül hasraesünk). Ennek ellenére némi gyakorlás után már a feladattal is foglalkozhatunk, és a játék ekkor válik élvezhetővé, talán pont a sok lehetőség miatt. A grafika szép, az emberke is látványosan mozog, így biztos jó szórakozást fog nyújtani a mozgalmasabb játékokat kedvelőknek.

Temesvári Tibor

	AMIGA	C–64
GRAFIKA	61	58
ZENE	40	51
JÁTSZHATÓSÁG	75	68
Összesen:	68	59

Csevegő

*Beszélni, dumálni, hantázni, **hadoválni, süketelni**, rizsázni, nyomni a sódert. Ez az! Végre beindult az a fórum, ahol mindenki elmondhatja búját-baját, örömét-bánatát. Itt az 576 KByte olvasói rovata, ahol mindenki arról fecseghet, kérdezhet, pletykálhat, amiről csak akar, nemre, korra való tekintet nélkül.*

Be kell vallanunk, hogy sok fejtörés előzte meg ennek a rovatnak a megjelenését, hiszen:

1. nem rendelkeztünk olyan nagy levelezői hagyományokkal, mint pl. az utolérhetetlen stílusú CoVBoy, akivel nem is szeretnénk és nem is tudnánk versenyezni;
2. egy teljesen új stílusú rovatot kívántunk indítani, ami inkább szolgáltató jellegű, mint marháskodás;
3. nem szeretnénk azt az információözönt, amit eddig megpróbáltunk Rátok zúdítani, egy nagy terjedelmű viccrovattal felváltani vagy megrövidíteni;
4. végül, de nem utolsó sorban eddig nem kaptunk olyan mennyiségű visszajelzést Tőletek, ami alapján feltételezhettük volna, hogy egy ilyen rovatra szükség van.

E rövid bevezető csak azt a „nemes célt volt hivatott szolgálni" (blöeh!), hogy bejelentsük: egy nem túl bő lére eresztett, érdekes és értelmes kérdésekre válaszoló, néha azért szabadabb stílusú rovat indul ezennel. Kérdéseiteket bárkihez intézhetitek a szerkesztőség soraiból, de akár a Nagyérdeműtől is kérdezhettek, ha valahol nem juttok ötről hatra. Ne rejtsétek véka alá véleményeteket az újsággal kapcsolatban sem; mi bírjuk a kritikát, és szeretnénk ha az újság Nektek is akkora örömet nyújtana, mint nekünk.

Okay skacok, induljatok be és küldjetek minél több kérdést-kérést-infot az 576 címére! Üdv:

Zolee + The Staff)

A legújabb SSI szerepjáték

DEATH KNIGHTS OF KRYNN

Bizonyára sokan ismerik a Champions of Krynn-ből a legendás Krynn világát, a három hivatalosan elismert AD & D fantasy világok egyikét. Alaptörténetül a bestseller Dragonlance könyvek szolgáltak, amelyekben egy bátor csapat hőstettei révén a világ megmenekült Takhisis, a gonosz sárkány-istennő fenyegetésétől. A sötét hercegnőjük árnyékából kirajzó gonosz sárkányok, és a jó sárkányok ellopott tojásaiból varázslattal előállított menetelő draconian seregek sok más fantasy írót is megihlettek a TSR-nál, nem csoda, hogy már legalább hét Dragonlance trilógia (Dragonlance világában játszódó történetek) jelent meg. És persze Krynn világa nem maradhatott ki a Forgotten Realms után az SSI szériájából sem.

A Champions of Krynn-ben, bár Takhisis legyőzése után játszódik a történet, a gonosz újból megerősödik. Egy különösen megerősödött aurak (A legerősebb draconian, aranysárkány tojásából készült) egyesíteni próbálja a szétszóródott gonosz erőket. Megszerez egy sárkánylándzsát is, ezzel komoly fenyegetést jelent a jó sárkányok számára. Persze a kitartó játékos végül győzedelmeskedik, és nem kell sokáig várnia, mert már itt van karakterei számára az új kaland, a Death Knights of Krynn.

A játék nem sok újdonságot tartalmaz az eddigiekhez képest, ha csak azt nem, hogy vannak már benne 7. szintű pap és 8. szintű varázsló varázslatok is (míg a Secret of the Silver Blades-ben, ami 3. része volt egy trilógiának, csak 6. szintű pap és 7. szintű varázsló varázslatok szerepeltek!). Ezen kívül nem kell minden pihenésnél újból bejelölni a tanulandó varázslatokat, ha nem változtatunk, automatikusan mindig az utoljára beállított varázslatokat tanulják a karaktereink.

Azt hiszem, egy kissé még korai lenne a játékról teljes leírást közölni (magamról tudom, hogy amit már más végigjátszott, főként amiről leírás is jelent meg, sokkal kevésbé csábító). Inkább néhány tippet, segítséget szeretnék adni. Ugyanis nem biztos, hogy egy tapasztalt Pool..., Curse..., stb. nyűvő, sőt egy igazi AD & D játékos is rögtön megtalálná a helyét a Dragonlance kissé szokatlan világában. Itt ugyanis sok minden másképp működik, más osztályok vannak, más szörnyek, más az egésznek a hangulata, mint a standard AD & D világoknak. Lássuk először is, hogy hogyan működnek a karakter osztályok.

KARAKTER OSZTÁLYOK

A harcos, pap, varázsló, lovag (paladin), vándor karaktereket már mindenki ismeri, aki játszott a Curse-el. Új osztály itt a KNIGHT. Ők a Dragonlance világának egy különleges lovagrendjébe tartoznak, amelyet a legendák szerint Huma alapított, aki annak idején a platinasárkányt lovagolva legyőzte Takhisist az első sárkánylándzsával. Minden lovag a Kard Lovagjaként kezdi, majd egy megfelelő küldetés teljesítése után válhat a Korona lovagjává. Először tehát a kardforgatást tanulják meg, majd a hűséget. A rend vezetői a Rózsa Lovagjai, ők a legbölcsebbek. Egy Dragonlance AD & D csapatban a lovag célja természetesen az, hogy a Rózsa Lovagjává váljon, de én inkább a középső fokozatot javaslom, mert az már tud pap varázslatokat, de mégsem lép olyan lassan szintet, mint a Rózsa lovagja. Egy lovagot mindenképpen érdemes indítani.

A varázslók itt egy kicsit másképpen működnek. Vannak fekete, vörös és fehérköpenyes varázslók, a három jellemet, a gonoszt, a semlegest és a jót szimbolizálva. Varázserejük a három hold állásától (ld. képernyő teteje) függ. Ha a fehér hold telihold, a fehérköpenyes varázsló két jutalomvarázslatot kap (ugyanez vonatkozik a vörös holddal kapcsolatban a vörös varázslóra is). Különbség van a szintlépés sebességében, a használható varázslatok számában és típusában is. Legjobb a fekete varázsló, de ilyennel sajnos nem lehet játszani. A fehér lassabban lép szintet, de egy kicsit erősebb, mint a vörös.

A papokról a program nyilvántartja azt is, hogy melyik isten papjai. Legjobb a Mishakal pap, mert gyógyításait plusz egy kockával dobja. Ez azt jelenti, hogy a Cure Light Wounds neki nem 1–8-at, hanem 2–16-ot, a Cure Serious nem 3–17-et, hanem 4–25-öt gyógyít! Ezen kívül több jutalom varázslata is van (BLESS, CHARM PERSON). Sirion, a tűzisten egy extra BURNING HANDS-t ad papjának. Ha törpe karakterünk van, ő természetesen csak Reorx-ot, a törpék istenét választhatja. Paladine követői csak törvényes jók lehetnek, ő egy Protection from Evil 10'-t ad jutalomként.

FAJOK

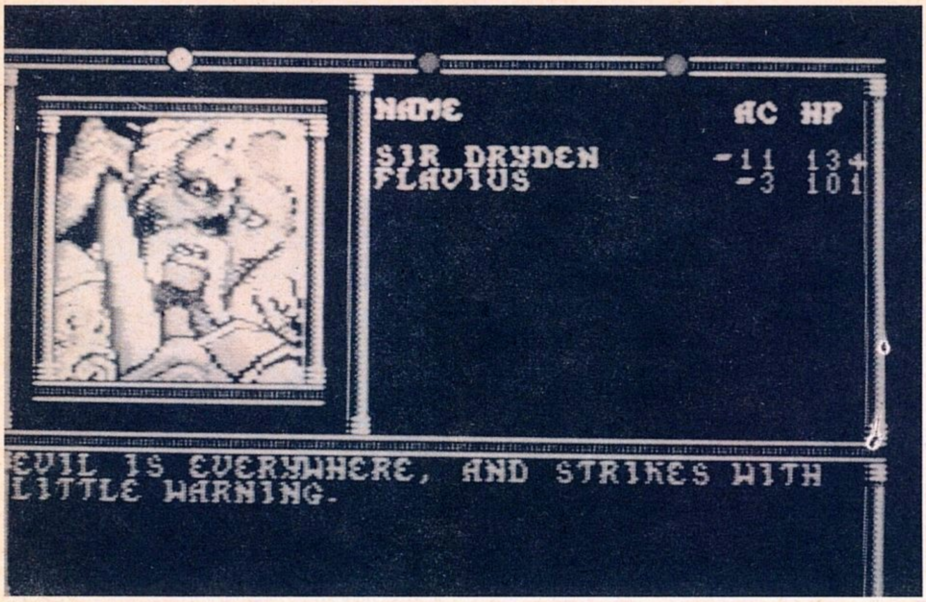
A program különbséget tesz a Qualinesti és a Silvanesti elfek között. A Dragonlance könyvben szereplő számos különbség közül számunkra legfeljebb az osztálykorlát lényeges. Egyik elfnek sincs korlátozás varázslóként, ellentétben a normál AD & D világokkal! Így aztán nyugodtan indíthatunk multiclass karaktereket is, de vigyázni kell, mert az elf karaktereket nem lehet feltámasztani! Meglepő, de ez egy eredeti AD & D szabály (de senki sem alkalmazza, csak úgy látszik, az SSI). Érdekes faj még a kender. Ezek alacsony, mókás figurák, a lopás és csenés mesterei. Tolvajként nincs szintkorlátjuk. Különleges képességünk a TAUNT, vagyis a bosszantás. Ellenfeleiket magukra tudják haragítani, így pl. elcsalni sebesült társuktól (YELL funkció).

Példaként egy igen megbízható összeállítást adok. A Dragonlance könyv hosszas tanulmányozása után készítettem, senkinek sincs benne szintkorlátja, csak a törpének papként, de az is elég sokára:

- HUMAN KNIGHT OF CROWN
- HILL DWARF CLERIC/FIGHTER
- SILVANESTI ELF CLERIC OF MISHAKAL/RANGER
- SILVANESTI ELF CLERIC OF SIRION/RED MAGE
- KENDER THIEF
- QUALINESTI ELF CLERIC OF PALADINE/FIGHTER/WHITE MAGE.

SZÖRNYEK

A Dragonlance világa nem olyan gazdag szörnyekben, mint más világok. A DNofK-ben sem igen találkozunk mással csak sárkányokkal, draconianokkal és élőholtakkal. A sárkányok ellen a legefektívebb fegyver a sárkányländ-



FOTÓ: C–64

zsa. A gyalogos sárkánylándzsa mindig pontosan annyit sebez, ahány hit pontja a használójának van. 4–5 sárkány lehelletét szinte lehetetlen túlélni, ilyenkor állítsuk le a játék fokozatát (ALTER LEVEL) Novice-ba. Így a sárkányoknak kevesebb HP-je lesz, így kisebbeket is lehelnek, túl lehet élni. A CofK-ből ismert Sivakok itt már nem túl komoly ellenfelek. Az élőholtak igen veszélyesek, mert az erősebbek (Wight, Wraith, Spectre, Vampire) egy ill. két szintet szívnak rólunk minden sikeres ütéssel. A RESTORATION varázslat ugyan visszaadja az elveszett szintet, de a tapasztalati pontunk a szint legaljára kerül vissza, így akár 100–200 000 XP-t is veszthetünk! Ez szintén egy elég buta szabálya az AD & D-nek, ez ellen itt csak annyit tehetünk, hogyha szintet vesztünk kikapcs gép, visszatölt állás.

Az élőholtak ellen különösen hatékony az elfordítás (TURN), egy 9. szintű papnak 65% esélye van spectre ellen, és 50% vámpír ellen, a többi előfordulót meg automatikusan elfordítja. Így inkább ezt a módszert használjuk, mint a közelharcot. Ezért XP sajnos nem jár, csak akkor, ha az élőholtat az elfordítás meg is semmisítette (ez főleg a gyengébb élőholtaknál, mint pl. csontváz, zombi, ghoul lehetséges). Különösen erős és rettegett élőholt az AD & D-ben a lich. A DKofK-ban ebből sajnos szinte semmi sem tapasztalható, könnyedén fel lehet aprítani.

A Death Knight, vagyis a Halál Lovag egy olyan élőholt, aki életében egy nagyhatalmú Lovag, általában a Rózsa Lovagja volt, de elkövetett valamilyen jóvátehetetlen bűnt, és halála után Takhisis a lovagrend megcsúfolására élőholtat csinált belőle. A Halál Lovag az egyik legnagyobb hatalmú élőholt. Amellett, hogy megőrzi életéből harcosi tudását, komoly varázserővel rendelkezik. Naponta képes 20 HD-nyi tűzlabdát az ellenségére dobni (vagyis dobni kell húsz hatoldalú kockával, és ennyit sebzett. Szép, mi?). Már látványa félelmet okoz abban, aki nem dobja meg a mentődobását. Tud Power Word-öket használni és Ice Storm-okat (jégvihar) támasztani. A legdurvább Power Word képes valakit azonnal megölni, de ettől itt nem kell tartanunk, mert a programban nincs 9. szintű varázslat.

VARÁZSLATOK

A varázslatokban nincs túl nagy változás. Van két új varázslat, a FIRE TOUCH és az IRON SKIN. A FIRE TOUCH-ot ha egy harcosra elmondjuk, akkor minden sikeres támadáskor még plusz 1–8 (1–10?) tűzsebzést is okoz. Az IRON SKIN védekező varázslat, a varázsló csak magára mondhatja el. Pontos működését nemigen volt időm kitapasztalni, ugyanis az SSI játékokban inkább a támadó, mint a védekező varázslatok használata a domináló. Néhány tűzlabda az ellenségre, aztán már kész is, mehetünk tovább. A S. of S.B-t szinte csak tűzlabdákkal játszottam végig! Új varázslatok még a 8. szintű varázslatok. A MASS CHARM területre, tehát több ellenfélre ható CHARM, a MIND BLANK mindenféle mentális varázslattól (pl. CHARM) védd meg, és 1 teljes napig tart! Az OTTO'S IRRESISTIBLE DANCE-el, ha sikerül valakit megérinteni, akkor az elkezd táncolni, és automatikusan elrontja a mentődobásait! Pl. a DISINTEGRATE tutira meg fogja ölni.

TIPPEK A JÁTÉKHOZ

Itt is, csakúgy, mint a CofK-ben, egy hatalmas térképen játszunk, ami a CofK térképétől északnyugatra van. A vadonban nemcsak ellenséges szörnyekkel találkozhatunk, vannak, akik információt adnak. Így lehet például olyan kalandok helyszínét megtudni, amely nincs jelölve a térképen. Ha valaki nem találja esetleg a kézikönyvében a Journal Entry-ket, az is könnyen rájöhet, hogy milyen sorrendben kell a feladatokat végrehajtani. Ha ugyanis az elején a program rögtön az E lemezt kéri, akkor valószínűleg rossz helyen járunk. (Oké, elárulom a kezdést: az elején, az ostrom után Vingaard Keepbe kell menni, ami a síkság közepe táján van).

A feladatok, ha lehet, még homályosabban vannak megfogalmazva, mint az eddigi SSI játékokban. Könnyen elkerülheti a figyelmünket egy-egy hasznos varázstárgy. Az egyes feladatok viszont érdekesek, nemcsak öldökölnünk kell, mint a S. of S.B-ben. Pl. a Gargath és Throtl között felállított próbatevő helyen több XP-t kapunk, ha jól megválaszoljuk a találós kérdéseket, mintha ehelyett agyonverünk egy csomó élőholtat. A pénznek, ugyanúgy, mint az eddigi játékokban, szintén nincs szerepe, szintén százezerszám gyűjthetjük. Talán majd a sok nagyokos SSI-fejlesztő bedobja a huszadik játéknál, hogy a pénzért lehet valami értelmes dolgot is venni (mint pl. egy normális AD & D játékban).

Összefoglalva, a Death Knights of Krynn nem jelent csalódást annak, aki nem várt tőle semmi újat, egyedit, továbbfejlesztettet. Akik azonban abban reménykednek, hogy ebben lesz valami új, a szörnyek mérhetetlenül primitív algoritmusát továbbfejlesztették, vagy esetleg beraktak még vagy húsz varázslatot (az eredeti AD & D-ben majdnem ezer van!), azokat keserű csalódás fogja érni. Mivel az SSI játékai nagyon kötődnek az AD & D szabályaihoz, és ezért a legtöbb varázslatot nem tudják (vagy nem is akarják) megcsinálni, egy direkt számítógépre tervezett RPG rendszer (pl. Wizardry) verni fogja hosszú távon az elfásult SSI RPG-ket. Reméljük, hogy az Eye of the Beholder-hez hasonló RPG-kből lesz több a jövőben.

Tihor Miklós

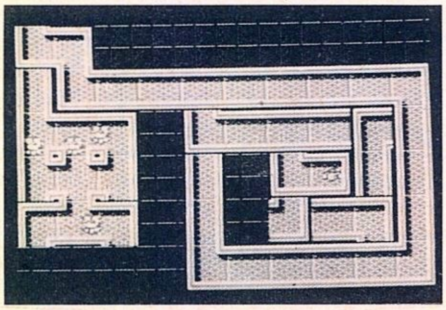
	AMIGA	C–64
GRAFIKA	90	82
ZENE	25	10
JÁTSZHATÓSÁG	86	86
Összesen:	88	84

ÉSZBONTÓ

A nyári uborkaszezon vége felé járva megállapíthatjuk: ez a nyár a logikai játékok szerelmeseinek kedvezett. A kisebb-nagyobb cégek elárasztották a piacot a gondolkodtató programokkal. Egy tucatnál is több azoknak a játékoknak a száma, amelyek a "kill them all" játéktól megfáradt, egy kis lazításra vágyó számítógéptulajdonost vették célba. A találati arány nem is rossz; számos remek, ötletes és eredeti logikai programról számolhatunk be.

INTERCHANGE

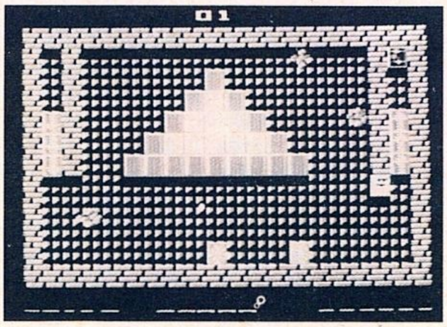
Elsőként vegyük rögtön a nagynevű Ash & Dave alkotópárostól származó Interchange-et. Eredeti ötlet, látványos megvalósítás: röviden így lehetne összefoglalóan értékelni a programot. Néhány szót azonban ejtsünk a játék szabályairól is. A mű a „golyós" játékok körébe tartozik, ami annyit tesz, hogy egy kis gömbbel kell végigküzdeni magunkat a majd ötven pályán. Az egyes szinteken megjelenő játékmezőkön egy összefüggő útrendszert láthatunk, de csak egy pillanatra. A játéktér különböző pontjain átfordulnak a kis kockák, és felbontják a rendszert; az úthálózat kusza kavalkáddá változik. A feladatunk az, hogy az általunk rossznak gondolt kockát ráállva és a tűzgombot megnyomva visszabillentsük eredeti helyzetébe (erről egy rövid – elismerő – fütty tájékoztat). Természetesen ez gyerekjáték lenne, ezért az utakon izgő-mozgó ellenfelek járőröznek, amelyekkel való találkozás végzetes. Ezért, ha egy útszakaszt helyrehozunk, gondoljunk arra, hogy ezzel magunkra szabadítjuk az ellenséges mütyűröket. Védekezésképpen azt a mezőt, amelyen állunk, elforgathatjuk, így az ellenfelek nem férnek hozzánk,



avagy menet közben a tűzgombbal lőhetünk rájuk. Természetesen a golyóink véges számúak (mint az már ilyenkor lenni szokott). Végezetül néhány level code: NICK, MOON, DISK, DUCK, GRIM, TANK, GOLD, BANG, MUFC. **(C–64).**

Pride

Frappáns ötlet, bosszantóan gyenge kivitelezéssel. Ez jellemzi a Magic Disc gondozásában megjelent programot. A falbontós pattogó labda régi ötlet, de itt a különféle színű falak lebontásához először a megfelelő színű vezérlőkockához is hozzá kell érni. A fel-alá mozgó ellenfelek megkeserítik a játékos életét, a nehézkes irányítás pedig felborzolhatja az idegeit. Sajnos a háttér olyannyira szivárványszínű, hogy szinte kifolyik az ember szeme, miközben a szürke pattogó labdacsot figyeli.

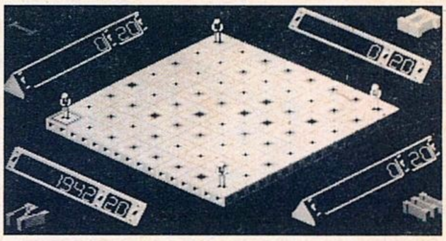


A játék tipikus példája a „kevesebb több lett volna" bölcsességnek, hiszen jobb színválasztással, a digitalizált dobbanások elhagyásával talán egy könnyebben irányítható, szórakoztatóbb program születhetett volna. Értékelése: felejthető. **(C–64).**

Ball Game

A cím kicsit csalóka, hiszen ezekkel a labdákkal nem sportpályákon, hanem egy sakktáblán játszhatunk. A szabályok a 7' Up Spot-ra emlékeztetnek.

Minden játékosnak egyetlen bábúja van, melyet a táblán három különböző módon mozgathat. Ha egy kockát lépünk, a bábú régi helyén egy labda jelenik meg, amit emberkénk rögtön saját színére fest. Kettőt ugorva, az új mező körül minden labdát befestünk, de új golyó nem kerül a táblára. Ha helyben nyomjuk meg a tüzet, figuránk egy véletlenül kiválasztott, még üres mezőre kerül. Ekkor a labdák nem változnak. A cél természetesen az, hogy a parti végén (amikor betelik a



tábla) minél több golyó legyen a saját színünkre festve.

A játékot 1–4 játékos játszhatja, négy nehézségi fokozaton. Az egyre nehezebb pályákon már nem sima sakktáblákon játszhatunk, hiszen egyes mezők hiányoznak, mások pedig a többi mező többszörösét érik a végelszámolásnál (ezt a mezőn lévő pontok száma jelzi). Bár az ötlet nem eredeti, a játék szórakoztató és grafikája is nagyon jó. **(Amiga, C–64).**

Cubulus

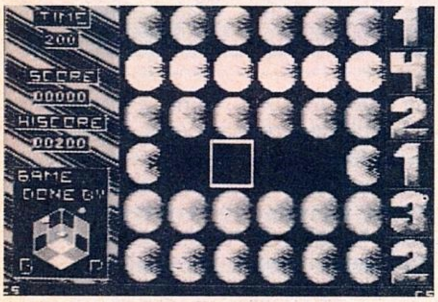
Rubik Ernő bűvös kockájáról már legalább 20 bőrt lehúztak, most itt egy újabb produkció a System 2000 jóvoltából. A térbeli kocka helyett itt „csak" síkban kell gondolkodnunk. A feladat ugyanaz: a megadott alakzat kirakása a nagy tábla mezőinek vízszintes és függőleges mozgatásával. A bonyolultságot saját magunk állíthatjuk be a 2x2-es, 3x3-as vagy 4x4-es alakzatot választva. Megadhatjuk, hogy a gép hány mozdulattal forgassa el a táblázatot, amit aztán majd nekünk kell a helyére forgatni. A program egyszerű grafikával, de korrekt kivitelezéssel készült; megér egy kis időtöltést. **(Amiga, C–64).**



Krymini

A játék egy 6x6-os táblán folyik, melyet kezdetben megtöltenek kis színes bábúkkal úgy, hogy csak néhány négyzet marad üresen. Minden bábúval csak vízszintes vagy függőleges irányban léphetünk. Az ugrásoknál annyi mezőt kell haladnunk a választott irányba, amennyit a sor mellett jobb

oldalt látható szám mutat, és a végén üres mezőre kell érkeznünk. Ha mindez sikerült, bábúnk sárga téglalappá változik, és a játék hátralévő részében már csak a helyet foglalja. A szintek teljesítéséhez természetesen az összes látható bábút téglalappá kell változtatnunk a megadott – elég rövid – idő alatt.

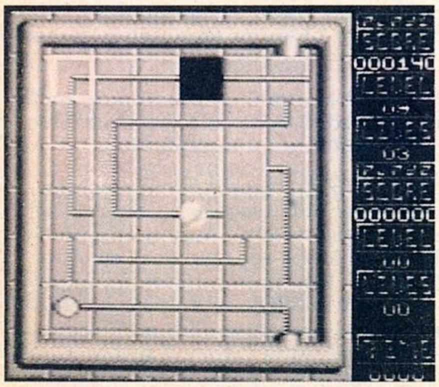


A játék a 2. joystickkel irányítható. Az N billentyűvel újra megpróbálkozhatunk a már reménytelenül elrontott pályával. A legjobb eredményeket az S-sel tárolhatjuk lemezen és az L-lel tölthetjük be. A ← a játék végét jelenti.

A program roppant egyszerű, az egyre magasabb szintek mégis elég nehéz feladat elé állítottak. **(Amiga, C–64).**

Tip-Trick

Szintén egy négyzetes táblán, illetve fölötte találjuk magunkat. Itt azonban az egyes kockákat csővezetékek hálózzák be keresztül-kasul. A vezeték egyik végén elindul egy golyó – talán buborék –, és addig meg sem áll, amíg van az útjában cső. Persze a csövek nem folytonosak, ezért a mi feladatunk a négyzeteket úgy tologatni, hogy a golyó tovább folytathassa útját. A szintet akkor teljesítettük, amikor a golyó átgurult az összes csövön (a már használt részek eltűnnek a tábláról), és el nem ér a legutolsó cső végén lévő lyukba. Ha valamelyik cső kivezet a pályáról, a golyó a kijárattal szemközti falon lép be újra a pályára. Így a feladat még érdekesebb, nehezebb lesz.



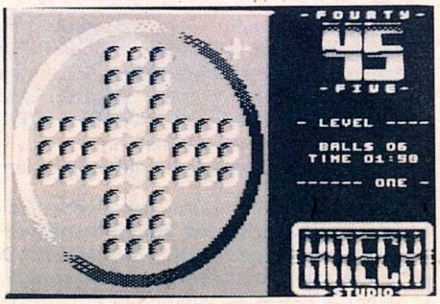
A tologatás szabályait gondolom mindenki régen ismeri: A játéktéren egy üres négyzet található, s erre az üres helyre tolhatjuk valamelyik közvetlen szomszédját. (A mozgatáshoz nyomjuk meg a tűzgombot a kiválasztott négyzeten, majd húzzuk a joyt az üres mező irányába).

A játék kezdetén az F1/F3 gombokkal választhatunk 1 vagy 2 játékos között. Az F5-tel a nehézségi fokozatot (3 lehetőség), az F7-tel pedig a kezdő pálya sorszámát változtathatjuk.

Bár a játék alapötlete régi, a tervezők néhány új trükkel, kellemes grafikával, igazán élvezhető programocskát készítettek. **(C–64).**

Fourty Five

A program egy régi játék számítógépes változata. A táblán néhány színes követ látunk, és legalább egy lyukat. A szintek teljesítéséhez nincs más dolgunk, mint ezeket a köveket egyesével leszedegetni a pályáról úgy, hogy a végén csak egy maradjon fenn. Egy bábút akkor tudunk levenni a tábláról, ha egy vele szomszédos kővel átugorjuk. (Az átugrás azt jelenti, hogy az ugró bábúval két mezőt léphetünk valamilyen irányban, és a végén üres helyre kell érkeznünk).

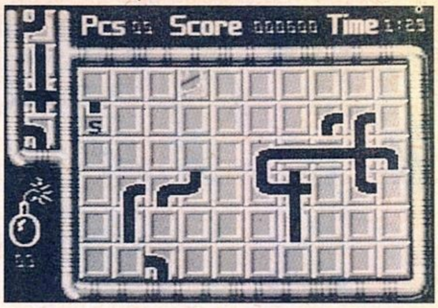


A játék közben a ← 1 lépést visszavesz, a î pedig befejezi a játékot. Minden szint teljesítése után a megoldást az S lenyomásával lemezre vehetjük, így a legközelebbi játéknál nem kell újra kínlódnunk a megoldással, hanem a G-vel egyszerűen betölthetjük azt a lemezről. **(C–64).**

Tube Madness

Bizonyára csak az újszülött számítógép rajongók nem ismerik a Pipe Mania-t, azt a programot, amely szerintem a logikai játékok halhatatlanjai közé tartozik. A Tube Madness készítőinek mindenesetre nagyon megnyerhette tetszését ez a remekmű, hiszen egyszerűen lekoppintották. Igaz megpróbáltak némi új színt belevinni a játékba, de alkotásukat igazán emlékezetessé csak az eredetiből kimaradt részek teszik. Az öreg joysticknyűvők ezt a programot nyugodtan kihagyhatják, a többieknek viszont szükségünk lehet egy kis segítségre:

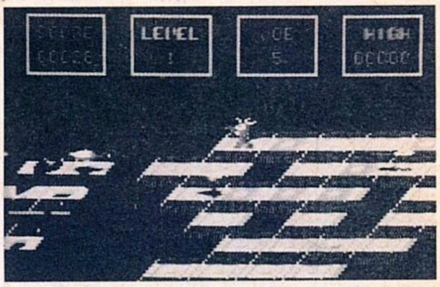
A játékban minden szinten egy csőhálózatot kell felépítenünk a folyamatosan érkező csődarabokból (minden elemet el kell helyeznünk a táblán). Amint lejárt az időnk, megnyílik egy



csap, és a víz végigzúdul a vezetéken. Az egyre nehezebb szintek teljesítéséhez a hálózatba egyre több csődarabot kell beépítenünk. Természetesen azok a részek, melyekbe nem jut el víz, rosszpontot jelentenek, s ha egy szinten tartozásunk lesz, a játék azonnal végetér. A tévesen letett darabokat csak felrobbantani tudjuk (Space), de mivel robbanószerből igen hiányosak készleteink, jól fontoljuk meg, mit hova teszünk. **(C–64).**

Joe

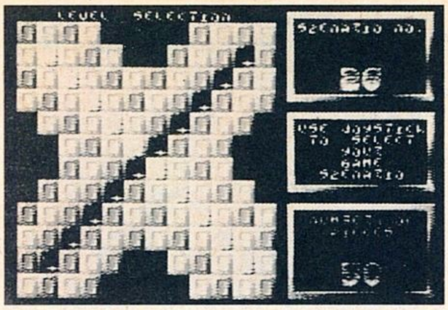
Talán ez az újra elővett (felújított?) programocska is befér a logikai játékok közé, hiszen ez a kategória áll hozzá a legközelebb. Mindenesetre Joe, a kiskutya kalandjait érdemes végignézni és kipróbálni.



Az egyes szintek teljesítéséhez a pálya minden egyes négyzetét végig kell járnunk. Mikor egy mezőre rálépünk, a kő színe megváltozik (kékről zöldre és vissza). A következő pályára persze csak akkor mehetünk, ha már minden mezőt szép zöldre festettünk. Gondos munkánkat csak a levegőben repkedő tárgyak zavarják, melyekkel ha összeütközünk, kezdhetjük az egészet elölről. Jó szaladgálást, Joe! **(C–64).**

Jump Out

Ez a kis program leginkább a dámára emlékezet. Kezdetben a táblát (ami változó alakú és méretű) majdnem betöltik a kis színes kövek. A két játékos felváltva lépeget, mindkettő csak a saját bábuival. **Egy szabályos lépéshez** kövünkkel mindig az ellenfél valamelyik, a szomszédban álló kövét kell átugornunk, és üres mezőre kell érkeznünk. Ezt az ugrálást addig folytathatjuk, amíg újabb ellenfeleket át tudunk ugrani. Közben az összes átugrott kő le-

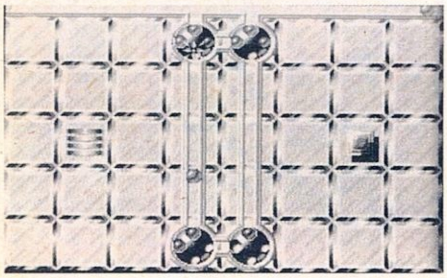


kerül a tábláról és a parti adddig tart, ameddig valamelyik játékos tud még lépni. A játékot az nyeri meg, akinek az összegzésnél több köve maradt fenn a táblán. **(C–64).**

Logical

A Rainbow Arts most újra egy hírnevéhez méltó játékkal jelent meg. A vadonat új ötletet remek csomagolással látták el, így sikerük biztosnak tűnik.

A képernyő felső részére színes golyók gurulnak be, és ezeket kell minél gyorsabban forgatható kerekekben elhelyeznünk. Ha egy kerékben sikerül négy egyforma színű golyót összegyűjtenünk, ezek a golyók felrobbannak és eltűnnek a pályáról. Ha viszont a kerekek megtelnek különböző színű golyókkal, az újabbakat már nem tudjuk hova tenni, s időnk gyorsan elszalad.



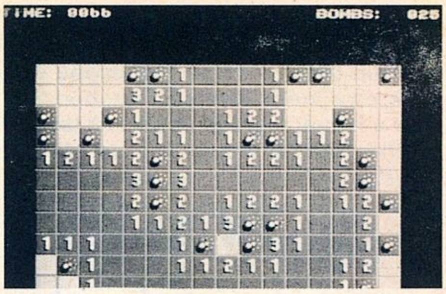
Az egyes kerekeket keskeny csatornák kötik össze, melyeken a rossz helyre került golyókat küldhetjük el máshova. Így a hibásan feltöltött kerekek között gyorsan rendet tudunk tenni. Sajnos ezt a lehetőséget korlátozza, hogy a csatornákban egyszerre csak négy golyó utazhat céljai felé. A magasabb szinteken pedig már vannak olyan folyosók, melyek egyirányúak, vagy csak valamilyen színű golyók haladhatnak át rajtuk, sőt egyesek a golyók színét is megváltoztatják.

A játék lényege ennyi, és az irányítás sem több: A kurzort vigyük arra a kerékre, amelyet változtatni akarunk. A tűzre a kerék egyet fordul. Ha a tűz közben a kart valamilyen irányban nyomjuk, az abban az irányban lévő golyót lökjük be a csatornába (ha van ott csatorna). Amigán az egér jobb gombja forgatja a kereket, a golyót pedig a bal gomb löki ki. Az egyre nehezedő szintek teljesítése viszont már jóval több időt fog igénybe venni, hiszen vannak köztük nagyon nehéz feladatok is. A program nagyon jól sikerült, talán egyetlen hibája, hogy játék közben nem tudjuk mennyi hiányzik még a szintek teljesítéséhez. **(Amiga, C–64).**

Killing Fields

Ez a másik program, amelyik az újak közül legjobban tetszett. A játék elején egy négyzetekre osztott aknamezőre tévedünk, ahol 25 élesre állított aknát rejtettek el. A feladatunk felderíteni az egész terepet és persze megúszni a robbanásokat.

Amikor valamelyik mezőre rálépünk és még nem repültünk a levegőbe, kis segítséget kapunk: A kiválasztott mezőről megtudjuk, hány akna érintkezik vele (valamelyik oldalán, vagy sarkán).



Ha olyan mezőt találunk, aminek nincs a közelében robbanószer, egész környezetére megkapjuk a szomszédos aknák számát. A pályák teljesítése elég nehéz és egy kevés szerencsére is szükségünk lesz, ha élve akarjuk bejárni az egész mezőt. **(Amiga).**

(Temesvári Tibor + ZOLEE)

AMIGA-VILÁG

Retro-Chip: A grafikus programokkal intenzíven foglalkozóknak nyújt segítséget ez az új adapter, amely a 8372B chip segítségével 2MB chipmemóriát nyújt a felhasználójának, amely mellé mellesleg még 1MB RAM memória is társul. Így például a Deluxe Paint programmal nagy felbontás esetén is több színt alkalmazhatunk. De a komolyabb digitalizálásnál is jelentős segítséget nyújthat.

Personal Write: Egy új szövegszerkesztő megjelenése nem igazán különleges hír, hiszen az Amigára szinte megszámlálhatatlan számú szövegszerkesztő létezik, szinte minden kategória igényeit kielégítően. A Personal Write V3.0 megjelenése azonban mégis feltűnést keltett, mert szinte alkalmi áron (kb. 70 DM) kínál professzionális szolgáltatásokat.
– a kiemelés (aláhúzás, kövér betű stb.) a szerkesztés közben is látható;
– fut a Workbench 2.0 alatt is;
– akár színes képek is betölthetők és kinyomtathatók.

Fusion–40: Ezen az érdekes néven jelent meg a már 68040 Motorola processzort tartalmazó turbokártya. Az eddigi legnagyobb teljesítményű turbokártya lelkét a 68030-as processzor képezte, amelynek 50 MHz-es változata szupergyors volt. Az új kártya ezen is messze túltesz mert az 50 MHz-es változat további 20-szoros sebességnövekedést jelent. A 68030-as 256 Byte-os Cache memóriáját is 4 KByte-ra növelték, ami a floppyhoz ill. winchesterhez a hozzáférési időt jelentősen tovább csökkenti. A Fusion–40 4 MB RAM memóriával kerül forgalomba, azonban ez 32 MB-ig felbővíthetoč Sajnos a 6000 DM körüli ára egyenlőre nem sokaknak teszi hozzáférhetővé. Azonban annak idején a 68030-t még ennél magasabb áron is kínálták, s ma már töredékéért is kapható. Csak türelem kérdése.

Adorage: Az Amiga felhasználói vonalán egyre inkább előre törnek az ún. desktop video (DTV) alkalmazások, s úgy tűnik az Amiga ezen a területen más rendszerekkel összehasonlítva szinte verhetetlen. Ezért egyre több DTV-t támogató szoftver jelenik meg. Az egyik legújabb az Adorage, amely több mint 600 videoeffektet tesz lehetővé.

Távirányítós egér: Bizonyára már minden tapasztalt Amigás dühöngött egyszer-kétszer azon, hogy az egérkábel összegubancolódott az asztalon vagy hely hiányában csak nehézkesen lehetett dolgozni. Ezen segít most az infratávirányítós egér, amely hasonlóan működik, mint a tv távirányítója. Egy ún. vevőegységet kell az Amiga egérpontjához csatlakoztatni, s a tulajdonképpeni működtető egység 1,5 méter távolságban bárhol elhelyezhető.

Játékos másolás: Az egyszerre sokat másolóknak segít a Tetra Copy másolóprogram a másolás unalmának elviselésében. A programba a szerzők beépítették a közismert Tetris játék egy variációját, s így a másolás közben unalomű̈zőként ezt játszhatjuk.

Trumpcard: A kaliforniai Interactive Video Systems (IVS) Trumpcard néven winchester kontrollert, hozott forgalomba, amely nagy sebessége és kitünő segédprogramja mellett azzal tűnik ki az Amigára kapható merevlemez kontrollkártyák közül, hogy ez az egyedüli AMaxl nevű emulátor programmal együttműködik. Az AMaxl egy Macintosh emulátor, s a Trumpcard segítségével a winchesterünkön egy ún. Macintosh particiót (a merevlemezünk méretétől függően néhány MByte-tól akár több tíz MByte-ig) hozhatunk létre, s az Amigánk egyszerre Macintoshként is képes működni, hasonlóan mint az XT vagy az AT kártya esetében.

Genlock: A kezdők számára hozott ki az Electronic Design cég két Genlockot, amelynek viszonylag alacsony ára igen jó minőséggel és számos, csak a drágább berendezéseknél található funkcióval párosul. Az alapmodel az ún. PAL-GENLOCK kb. 700 DM-be kerül, míg az Y-C-GENLOCK, amely az ún. S-VHS vagy Hi–8-as rendszerrel dolgozók részére készült, mintegy 1100–1200 DM-be kerül.

Dr. Mészáros László



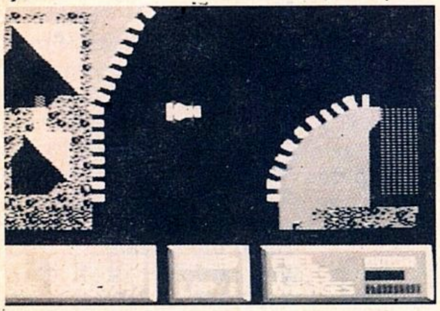
SPORTJÁTÉKOK

Warm Up

Már javában folyik a Forma 1 világbajnokság, de most mégis egy új társaság jelezte részvételi szándékát. Terveik szerint nyolc régi-új pályával és nyolc különböző versenyautóval próbálnák bővíteni az eddigi választékot.

Az új autók teljesen egyedi kivitelezésűek: A kocsikon csak a kerekeket, a felfüggesztést és a hátsó stabilizáló szárnyakat lehet cserélni. A szükséges alkatrészeket – a cég tájékoztatója szerint – minden versenyző a rajt előtt a garázsban vásárolhatja meg. (Persze ezeknek a kellékeknek az ára elég borsos, így csak a megfelelő tőkével rendelkező csapatok indíthatnak a futamokon versenyzőt.

Az autók irányítására szintén új, (elég gyenge) módszert vezettek be: a járgány a tűzgombra gyorsul, és arrafelé megy amerre a joyt nyomjuk. A versenyzők többsége azonban abban reménykedik, hogy ez az ötlet nem válik szabványossá a versenyautók világában.



A kocsik műszerfalán rengeteg kis mutatót találunk, melyek a sebességen, az üzemanyagon és a kocsi állapotán kívül az eltelt időről és a verseny állásáról is folyamatosan tájékoztatnak.

Lapzártakor érkezett a hír, hogy a FOCA képviselői még mindig nem döntöttek, elfogadják-e az új Formát egyesnek. Én biztosan ellene szavaznék. **(C–64).**

F1 GP Circuits

A nyár másik Forma 1 szimulációját az olasz Idea szoftverház szállította. Ez a program valamivel látványosabb, kezelhetőbb, mint a Warm Up, de azért még ő is messze elmarad a nagy elődöktől.

Autónk irányítása elég egyszerű – azt is mondhatnám, primitív. A két sebesség közül hamar kiválaszthatjuk a megfelelőt, és ezután csak nyomni kell a kart erősen. A felülről látható pályán apró járművünkkel leginkább sportszerűtlen ellenfeleinket kell kerülgetnünk, hiszen egyetlen céljuk, hogy leszorítsanak az útról. Ami érdekessé teheti a versenyt, az a depó, ahol kocsink minden részét megnézhetjük a szerelőkkel.



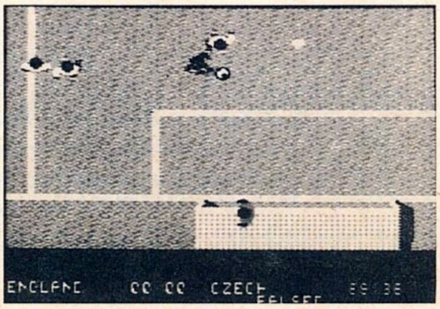
A verseny végén helyezésünktől függően némi pénzt kapunk, amit autónk feltuningolására fordíthatunk. A boltban jobbnál jobb motorok, gumik, fékek és karosszériák között válogathatunk, amíg keretünkből futja.

Sajnos, ami élményt nyújtana a játék, azt elrontja a sok töltés. A program valószínűleg kétszer végigolvassa az egész lemezt, mielőtt betöltené a következő pályát.

Amigán maga a verseny sokkal szebb, mint C–64-en és természetesen a töltésre sem kell annyit várnunk, de a program ezen a gépen is közelebb áll az ügyességi játékokhoz, mint a szimulációhoz. **(Amiga, C–64).**

England Championship Special

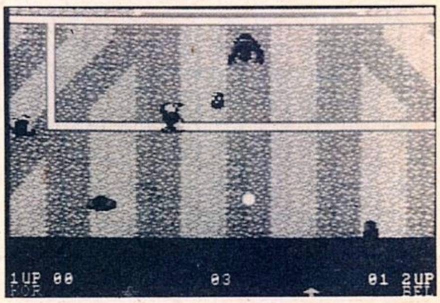
Nyolc válogatott részvételével nemzetközi tornát rendeznek a Wembleyben. Az angol tizenegy már évek óta nem ért el jelentős sikereket, ezért a csapat élére új menedzsert jelöltek ki, akinek rögtön bizonyítania is kell képességeit.



A játék egyébként semmi újat nem tartogat. A mérkőzés előtt rúghatunk tizenegyeseket, beállíthatjuk csapatunk felállását, a kezdőket és cseréket. (Érdekes módon a játékosok névsorát a meccs előtt kétszer, egymástól teljesen eltérő módon kell megadnunk.) Lehetőségünk van az időjárás és a visszajátszás ki- és bekapcsolására is. A grafika elég jó. A programban végignézhetjük az összes angol válogatott digitalizált képét is. **(C–64).**

World Championship Soccer

Ez a program szintén elvész a tucatnyi hasonló foci között. Az újdonság az, hogy a világtérképen választhatjuk ki, melyik ország csapatát szeretnénk a világbajnokságon irányítani. A grafika persze itt is jól sikerült (különösen jó a kapusok mozgása, vetődése és a játékosok becsúszása), de ezt egy „normális" programtól már elvárja az ember. **(C–64).**

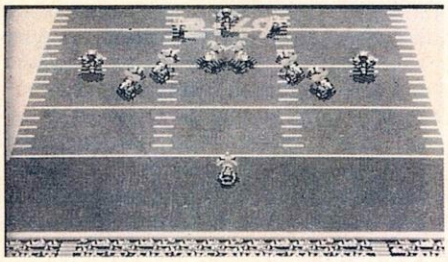


Cyberball

2022-t írunk. Az amerikai football még mindig tömegeket vonz a 3D képernyők elé. Hiába, a hatalmas robotjátékosok test-test elleni küzdelme igazi szenzáció. A gépszörnyeket irányító parányi embereket pedig már észre sem vesszük.

A játékban hat csapat közül választhatunk. Két csapat az amatőr ligában vesz részt, azaz sokkal gyengébb ellenfelekkel kell felvennie a harcot. A szabályok megegyeznek az amerikai football szabályaival, azaz a csapatok célja túljuttatni a labdát az ellenfél alapvonalán. A támadáshoz négy próbálkozást kapunk, ez alatt kell a labdát legalább 10 yarddal előbbre vinnünk. Ha ez sikerül, tovább folytathatjuk a támadást, ha nem, elveszítjük a labdát.

A támadások vezetésére két lehetőségünk van: Az egyszerűbb módszer az, hogy fogjuk meg a labdát jó erősen, és rohanjunk vele előre, amíg el nem kapnak. A másik a passzolás, amikor a hátvédeknek addig kell őriznie a labdát, amíg a szélső el nem éri a képernyőn villogó négyzetet (ide fog az átadás érkezni). Amint a labda megérkezik, a védő megkezdheti nagy futását az alapvonal felé. Ha a labdát a másik csapat kapja el, elveszítjük a támadás jogát.



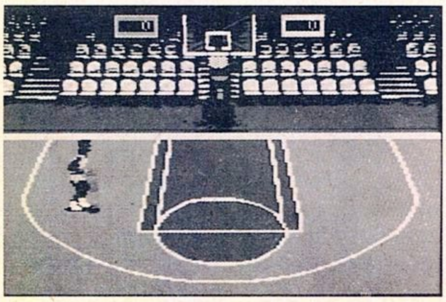
A védekezéshez három taktikát használhatunk. A hosszúnak nevezett formában az ellenfél átadásai ellen készülhetünk fel, a röviddel pedig a rohanó játékost lehet gyorsan elkapni. A középső forma a határozatlan ellenféllel szemben optimális.

Két játékos esetén az egyik irányítja a csapat hátvédjét, a másik pedig a szélsőt. Így jól összeszokott párosoknak nem jelenthet nagy gondot a gép legyőzése. Egyedül viszont túl nehézzé válik a játék irányítása, hiszen előfordulhat, hogy rohanó emberünket valamelyik csapattársa akadályozza meg a pontok elérésében.

A grafika nagyon jó, bár a játékosok néha eltűnnek a képernyőről. A két liga között nincs nagy különbség, és a játék csak két játékos esetén válik igazán érdekessé. **(Amiga, C–64).**

Dream Team

A kosárlabda szerelmeseinek most egy igen érdekesnek ígérkező rendezvényre szeretném felhívni a figyelmüket. A C–64 képernyőjén mától bizonytalan ideig kis csapatok részére bajnokságot rendeznek. A versenyeken egy-, két- és háromfős csapatok indulhatnak, egy-egy játékos vagy a számítógép vezérletével. Nevezni a bajnokság helyszínén, a városi sportcsarnokban, annak edzőtermében és a parkolóban felfestett szabadtéri pályán lehet.



A mérkőzés kezdete előtt válasszuk ki társainkat a jelenlévők közül. Itt, ha egy játékos nevén megnyomjuk a tűzgombot, eddigi mérkőzésein elért eredményeit láthatjuk (köztük két-, hárompontos és büntetődobásainak százalékát, gólpasszainak, szerzett labdáinak, lepattanóinak és személyi hibáinak számát). Ha megtetszik a játékos válasszuk alul a YES-t, a NO-val pedig visszajutunk a tömegbe, ahol tovább keresgélhetünk.

A mérkőzések egy kosárra folynak (hogy ne kelljen annyit futni). Ezért a megszerzett labdát először ki kell vinni a trapézon (téglalapon) kívülre és csak ez után dobhatunk kosárra. A képen alul a támadási időt és a negyedből hátralévő időt, felül pedig a mérkőzés állását láthatjuk. Az emberkék irányítása a megszokott módon történik: A joy tekergetésével tudjuk a labdát vezetni minden irányban, hosszú tűzzel kosárra dobunk, röviddel pedig az előttünk álló legközelebbi csapattársunknak passzolunk (egy-egy ellen ez is dobást jelent). Védekezésnél szintén a tűzgomb segítségével szerezhetünk labdát. Ha meguntuk a játékot, például félünk a nagy veréstől, a RUN/STOP-pal a főmenübe térhetünk vissza.

Nagyobb csapatok esetén először válasszuk ki a negyedek hosszát (5, 10 és 15 perc), valamint azt, hogy kosár után a támadó vagy a védő csapat kapja a labdát.

A játék egész jó lenne, de vannak hiányosságai: rossz, hogy nem tudunk bajnokságot játszani, csak különálló mérkőzéseket. Mérkőzés közben úgy tűnik, a játékosok össze-vissza rohangálnak, a gép játékában nincs semmi taktika. Ez leginkább a demoban látszik, ahol a hat játékos a legtöbbször egymás hegyén-hátán ugrál a palánk alatt. A gyenge védekezés miatt elég egyszerű a gépet megverni (már első próbálkozásra is), és a játék egy idő után már csak másik játékos ellen lesz izgalmas. **(C–64).**

Manchester United Europe

Az MU-ról régebben már készült egy nagyon szép program, a Crisalis cégnek ezt is sikerült túlszárnyalnia. Az új játékban a Manchester valamelyik európai kupában vesz részt, és a sorozatban számos híres csapattal – köztük négy magyarral is – találkozik. A programban a meccsek lejátszásán kívül némi menedzseri feladatot is kapunk, bár a játékosok vásárlása sajnos nem a mi dolgunk.

A játék kezdetén választanunk kell a három európai kupa (BEK, KEK, UEFA) között. Itt tölthetjük be régebben elmentettt játékunkat is. A választás után egy menü jelenik meg a képen, ahol az ikonok segítségével a következő lehetőségeink vannak: A középen álló kupáknál a következő forduló sorsolását és az eredményeket olvashatjuk végig. A lemeznél az állást menthetjük el a későbbi folytatáshoz. A kérdőjelnél egy újabb menübe jutunk, ahol a menedzser nevét, a mérkőzés hosszát és a játékosok számát változtathatjuk meg. Az Amigás változatban a két játékos egy csapatban is lehet. Ilyenkor az egyik a csapat kapusát irányítja. Ha ebben a menüben a pályán





megnyomjuk a tűzgombot (egy kereszt jelenik meg), a mérkőzéseket nem kell lejátszanunk, csak a csapat menedzselésével kell foglalkoznunk. A főmenüben játszhatunk még edzőmérkőzést, megnézhetjük a játékosainkról készült statisztikákat (lőtt gólok, sárga és piros lapok, mérkőzések, ügyesség) és összeállíthatjuk a kezdő csapatot és a felállást. Ha minden megvan, válasszuk a „pipát" és kezdődhet a mérkőzés. Ha a csapatok között a két meccs után sem születik döntés, a szokásos hosszabbítás és tizenegyesrúgás következik.

A C–64-es és Amigás változat között csak a mérkőzésekben van különbség. Sajnos 64-en a foci alig jobb a szokásos fociknál. Amigán viszont fantasztikus élményben lehet részünk. A pályát oldalról látjuk, így az egész játék sokkal áttekinthetőbb, látványosabb. Szabadrúgásoknál, szögleteknél a labda irányát és erejét is megadhatjuk. A játékosok becsúsznak, felugranak, fejelnek, a kapusok hatalmasakat vetődnek, esnek, a gólok után pedig az egész csapat ünnepel.

Visszatértek tehát az angol csapatok a kupaküzdelmekbe és ennek talán mi, játékrajongók örülhetünk a legjobban. S szórakozásunkat csak az ronthatja el egy kicsit, amikor a Manchesterrel egy magyar csapatot kell kivernünk a továbbjutáshoz. **(Amiga, C–64).**

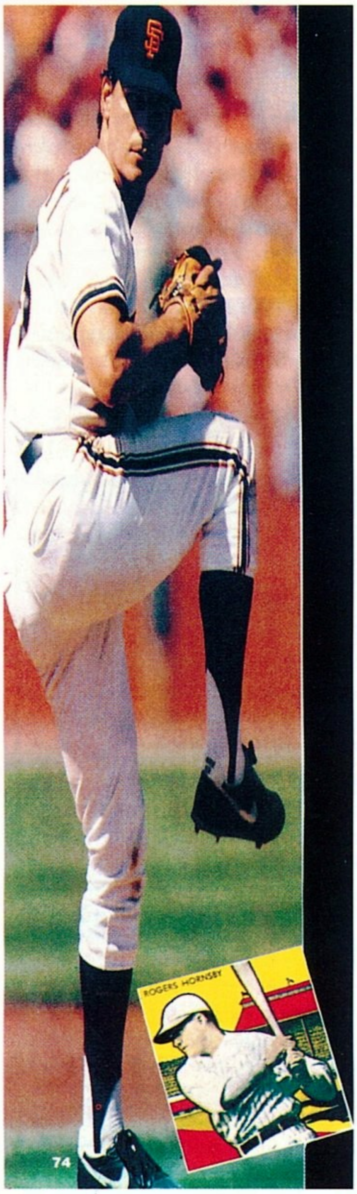
Jahangir Khan's SQUASH

A Squash nem igazán népszerű, sőt nem is igazán ismert játék hazánkban. Gondolom Khan nevére sem ugrik be mindenkinek, hogy ő nyerte a legtöbb díjat squash versenyeken. A játék viszont minden bizonnyal gyorsan fog terjedni, hiszen a nagyon szép grafika már magában is sok hívet szerezne ennek a szórakoztató programnak.

Két nagy bajnokságban vehetünk részt. A World Championshipben kieséses rendszerben folyik a küzdelem, a Club Tournamentben pedig kis csoportokban. A versenyen akárhány játékos indulhat. Az eredményeket a gép számolja ki az ellenfél ügyességi szintjéből.



A játékosok irányításának kétféle módja van. Az egyszerűbben csak a labda alá kell vinnünk emberünket és a gép gondoskodik az ütés pontosságáról. A nehezebb formában már az iránnyal és az erővel is foglalkoznunk kell, és persze a megfelelő időben kell megütnünk a labdát. Játékosunk eleinte elég lassan mozog, de a győzelmek szerencsére nem csak önbizalmát, hanem sebességét is növelik. **(Amiga, C–64).**



No. 1 sport Amerikában

RBI Baseball 2

Mielőtt bármibe belekezdenék, el kell árulnom, hogy a baseball-hoz nem sok közöm van. Egyszer-kétszer belenéztem a meccsekbe az Eurosport-on, na meg a polcomon ott porosodik egy kesztyű és egy laszti, amit még Amerikából hoztam sok évvel ezelőtt. Slussz! Sok nehézség árán azonban kiderítettem ennek az amúgy nagyon népszerű játéknak az alapszabályait, de kérem az olvasókat, hogy az esetleges botlások miatt ne rójanak meg. A leírás elején egy átfogó ismertetőt/kezelési útmutatót adok, utána pedig a részletes(?) szabálybemutatás következik. Játék előtt a mellékelt rajz áttanulmányozása ajánlott!

Sok baseball játék készült már számítógépre, de grafikailag is, tartalmilag is az RBI2 a legjobb. Az amerikai liga mind a 26 csapata választható kezdéskor, és a legtöbb eredeti szabályt is beépítették (a baseball rendkívül komplikált játék, mint mondjuk a krikett). A csapatokban az eredeti játékosok szerepelnek név szerint, akiknek erősségeit és gyenge tulajdonságait is feltüntették egy 1989-ben készült statisztika alapján! Éppen ezért a sikeres játékhoz, tehát ahhoz, hogy feljussunk a liga élére, nem elég elütni a labdát, hanem egy kis stratégiai érzék is kell. A dobóknál például nem mindegy, hogy milyen erősségű lasztikat dobunk egymás után, könnyen kifáradhatnak, s ez a biztos vesztéshez vezet.

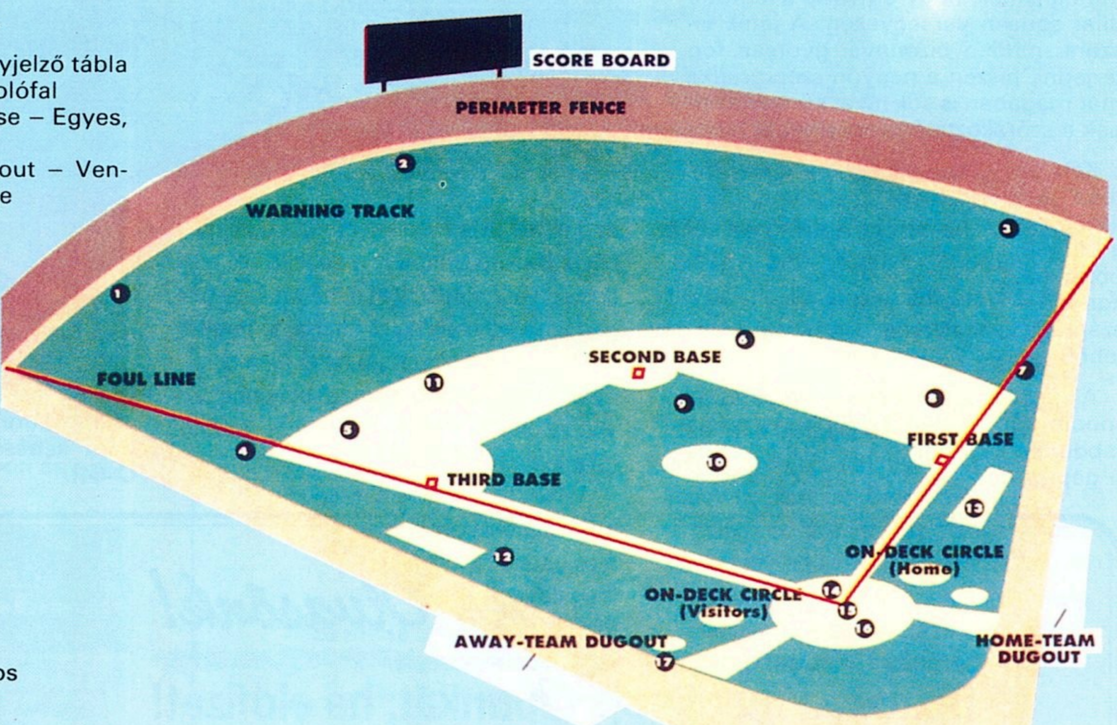
Kezdéskor kiválaszthatjuk, hogy a gép vagy barátunk ellen kívánunk-e játszani, azonkívül a nekünk tetsző körülmények (hangok/animációk ki/be) is beállíthatók. Ezután kezdődik az igazi őrület.

A két csapat elfoglalja helyét a játéktéren. Ekkor a játékot az Ütő (BATTER) szemszögéből látjuk. A kép hátsó részén, az Ütővel szemben áll a Dobó

JELMAGYARÁZAT

Score board – Eredményjelző tábla
Perimeter fence – Határolófal
First, Second, Third Base – Egyes, kettes, hármas bázis
Away/Home team dogout – Vendég/hazai csapat öltözője

1 – Bal mező
2 – Közép mező
3 – Jobb mező
4 – Hármas bázis bíró
5 – Hármas bázis játékos
6 – Kettes bázis játékos
7 – Egyes bázis bíró
8 – Egyes bázis játékos
9 – Kettes bázis bíró
10 – Dobó domb
12-13 – Edzők
14 – Ütőjátékos
15 – Elkapó játékos
16 – Dobás bíró
17 – Következő ütőjátékos





FOTÓ: AMIGA

(PITCHER), aki több féle dobásmódot is alkalmazhat, pl.: lassú, gyors vagy csavart labdát. A joy felfelé nyomásával lassú, lefelével gyors, oldalra húzásával csavart labda dobható. A dobás csak akkor érvényes (tehát csak akkor jó a Dobó csapatának), ha egy megfelelő helyen belül ér az Ütőhöz. Ez egy kb. méteres négyzet a földön, ahol az Ütő áll. Az ütő mögött guggol az Elkapó, mögötte áll a Dobás bíró, aki eldönti, jó volt-e a dobás vagy sem. Az ütés sem könnyű feladat, hiszen ki kell számítani, hogy hova álljunk, azonkívül korrekt időzítés is szükséges. Sok gyakorlással tökéletesre fejleszthető az elütő-technika.

Elütés után a képernyő vált, és a játékteret felülről látjuk, a kép követi a labdát a Belső vagy a Külső mezőre. Ha az ütés a Külső mezőre ér, a Bázisok nem láthatóak, ekkor egy kis megjelenő radar mutatja, hogy melyik játékos melyik Bázishoz fut. A repülő labdát el lehet kapni, majd a korrekt Bázis felé passzolni, és kiejteni a futót úgy, hogy előbb passzoljuk át a labdát a Bázis-játékosnak, minthogy oda a futó megérkezzen.

A játék egy kb. körszelet alakú pályán folyik, mely két fő részre oszlik, a Belső (INFIELD) és a Külső (OUTFIELD) mezőre. A Belső mező (másnéven a Gyémánt (DIAMOND), ívén Bázisok vannak (összesen négy, melyek fa(?) négyzetek a földön). A Bázisok egymástól 90 lábnyira vannak, nevük pedig Otthon, Egyes, Kettes, Hármas Bázis, azaz HOME PLATE, FIRST, SECOND, THIRD BASE. Az Otthon Bázisból egy bizonyos szögben kiindul két vonal (FOUL LINE), melyek áthaladnak az egyes és Hármas bázison is – ha a labda ezeken kívül halad, az szabálytalanságnak számít (FOUL).

A csapatokat felállásuk miatt Külső és Belső csapatoknak nevezik. Amelyik csapatban van a Dobó, az a Külső, amelyikben az Ütő, az a Belső. Kezdéskor pénzfeldobás után a nyertes dönti el, hogy hol akar játszani. A Belső csapat egy játékosa a pályán marad (őt hívják az első Ütőnek) és elfoglalja helyét. A Külső csapat tagjai a mezőre állnak fel. Az Ütő csapat feladata (vagyis magáé az ütőé), hogy a labdát úgy üsse el, hogy az a szabályos területen belül haladjon (ne lépje át a FOUL LINE-t). Ezután mint az őrült körbe kell futni a Gyémánt körül, minden Bázist megérintve. Ha a játékosnak sikerül teljesítenie a kört, az egy Futásnak (RUN) számít. Az a jó, ha minél több ilyen Futást sikerül összehozni, mielőtt az Ütőt kiejtenénk. A Védekező csapatnak – azaz a Külsőnek, de hívják Mező-csapatnak is (FIELDING TEAM) – meg kell próbálnia meggátolnia a játékost, hogy kört teljesítsen, vagy kiütéssel, vagy a labda elkapásával, mielőtt az lepattan, vagy a futó labdával való megérintésével, mielőtt az eléri a Bázist.

Egy felálló csapatban 9 ember van, akiket a rendelkezésre álló 25-ből kell kiválasztani. A játék 9 „szervára" bomlik (ütési jog), mindkét csapat három játékost állíthat ki szervánként, mielőtt végleg kiütnék a másikat.

A legjobb ütés, amit az Ütő csinálhat, ha kijuttatja a labdát a Határolófalon kívülre, ez 1 pontot ér. Ha mind a három Bázis el van foglalva, az 4 pontot jelent.

A Külsők a játék szituációitól függően foglalják el helyüket a mezőn. A dobók többféle módszert alkalmazhatnak, de általában egyet szoktak a specialitásukká tenni. Minden labdát az Ütőzónába (STRIKE ZONE) kell dobni, melynek határai: magasságban az Ütő melle és térde közötti rész, szélességben pedig egy földre rajzolt téglalap, ahol az Ütő áll (ez az Otthon Bázis). Ha az Ütő elhibázza a labdát, az egy STRIKE-nak számít. Három STRIKE begyűjtése esetén az Ütő kiesik az aktuális szervából. Ha a Dobó elvéti az Ütőzónát, és az Ütő nem érinti meg a labdát, az a BALL. Négy BALL megállapítása esetén az Ütő előresétálhat az Első Bázishoz. Ha Három játékossal történik STRIKE, a csapatok cserélnek, a Külsők szerzik meg az ütés jogát.

Remélem ismertetésem elég alapos volt, de az összes szabályra még így sem sikerült rájönni. Mivel a játék maga is bonyolult, a leírás is az. Érdemes többször átolvasni, értelmezni.

Aki csak egy pillantást vet az RBI2-re, az nem fogja azt mondani, hogy a KREMLIN programozói félmunkát végeztek. Minden egyes játékosnak saját személyisége van. Kezdéskor várakozó állásba helyezkednek, körbenéznek, mocorognak, sőt még köpködnek is! A közönség örjöng, a játékosok kiabálnak stb. Nagyon klassz húzás az animált eredményjelző tábla is, a digitális kijelzés életszerű. A készítők minden apró részletre figyeltek, a grafika tökéletes, a hanghatások bombasztikusak. Nemcsak a legjobb Baseball játékkal állunk szemben, hanem az egyik legjobb sportszimulációval is!

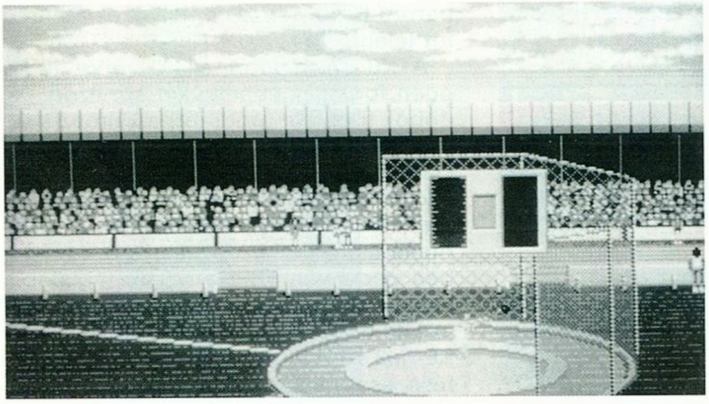
by B

	AMIGA	C–64
GRAFIKA	90	78
ZENE	91	68
JÁTSZHATÓSÁG	93	90
Összesen:	92	85

Monster Business

Nem tudom, ki – hogy van vele, de én nagyon szerettem az ősrégi Dig-Dug nevű játékot (még az első C64-es kazettámon volt rajta). Nagyon megörültem hát, amikor észrevettem, hogy a MB a DD 1991-es átdolgozása. Több mint 40 pályán kell pumpálgatni a szörnyecskéket, gyűjtögetni a bonus gyümölcsöket. A különbség csak annyi, hogy nem szükséges össze-vissza ásni, helyette padlókon közlekedhetünk.

A MB egyenlőre csak Amigán létezik, de ott rendkívül klassz (bizonyos források a C64-es verzióról is beszélnek). A zene hangulatos, a grafika pont megfelelő, egészében véve a játék kellemes időtöltés. **(Amiga, C–64).**





16 számban versenyezhetünk

International Championship Athletics

Augusztus közepén Tokióban rendezték meg a harmadik atlétikai világbajnokságot. A nagyszerű eseményt azonban már jóval megelőzte a versenyek számítógépes változata, így az atlétika szerelmeseinek volt idejük felkészülni a küzdelmekre.

A programban 16 számban tehetjük próbára ügyességünket és gyorsaságunkat. Az egyéni számok mellett a résztvevő országok között összetett verseny is folyik. Minden versenyszámban az első helyezett hat, a hatodik pedig egy pontot kap.

Az egyes számok előtt a kép felső részén kis rajzok jelennek meg, melyek jelentése jobbról balra a következő: A nyilak a legutóbbi szám eseményeit játsszák vissza az embereknél az eddigi rekordokat, a táblázatnál pedig az országok pontjait láthatjuk. Az olimpiai lángnál állíthatjuk be, melyik számokban akarunk indulni. A riportert választva a következő számot gyakorolhatjuk. Az utolsó előtti a nemzetek éremtáblázata. Végül a startpisztoly a verseny kezdetét jelzi.

Rövidtávok (100, 200 és 400 méter): Ezekben a számokban a régi, jól ismert játékstílust kell alkalmaznunk: Rángassuk ütemesen a joyt jobbra-balra és emberkénk mint a villám rohan a cél felé. Ezekben a számokban van a legkevesebb fantázia és nagyon fárasztóak is.

Hosszútávok (800, 1500 és 5000 méter): Szerencsére az alkotóknak új ötleteik is támadtak, így a botkormányok népes tábora fellélegezhet. Itt a pályát felülről látjuk. A kar jobbra-balra mozgatásával emberkénket a pályák között tologathatjuk (a jobboldali pálya a legbelső). A kart előre tolva gyorsítani, hátra húzva pedig lassítani tudunk. A képen egy kis műszert is láthatunk, melyben a piros csík sebességünket, a sárga pedig erőnket jelzi. A sárga csík a verseny folyamán sebességünkkel és az eddig megtett távolsággall arányosan csökken, így erőnket jól be kell osztanunk, ha teljesíteni szeretnénk a távot. Ha erőnk elfogyott emberünk elterül a földön, majd kis idő múlva, még mindig hulla fáradtan folytatja a versenyt.

Gátfutás (Steeplechase és 110 hurdles):

A gátfutásokban szintén a joy jobbra-balra rángatásával kell felgyorsítanunk, de ha egy sebességet elértünk, emberkénk csak akkor lassul le, ha elesik. A gátakat a tűz lenyomásával ugorhatjuk át.

Dobószámok (Kalapács – Hammer, Súly – Shot és Diszkosz – Discus):

Itt a már megszokott módon gyorsítsuk fel emberünket, majd a tűz lenyomásával dobjuk el a sportszert. A képen ismét megjelenik a kis műszer, melyben a sárga csík sebességünket jelzi. Ha elérünk egy sebességet, emberünk rövid ideig tartja azt, akkor is, ha a joy nyúzását abbahagyjuk. A műszeren találunk még egy kék és egy piros jelet is, melyek emberünk forgása közben automatikusan változnak. A kék jel a dodás irányát fogja meghatározni, és a súly akkor megy egyenesen előre, ha az egész mező kék. A piros jel dobásunk szögét változtatja. A dobás akkor a legjobb, ha a vonal körülbelül középen áll.

Gerelyhajítás – Javelin:

Ez a szám egy kicsit eltér a többi dobószámtól. Itt a gerely mindenképp előre száll, így csak a dobás szögével kell külön foglalkoznunk. Ehhez a felgyorsítás után nyomjuk meg a tűzgombot, és tartsuk lenyomva addig, amíg a szöget jelző piros csík a kívánt helyre ér. Eközben persze tovább gyorsíthatjuk emberünket, de vigyázzunk, mert a pályát lezáró vonalat ném léphetjük át!

Ugrások:

Az ugrószámok a tűzgomb lenyomására kezdődnek. A távolugrásban (Long Jump) a gyorsítás után még a vonal előtt nyomjuk le egyszer a tűzgombot. Ekkor az ugrás szögét jelző piros vonal elindul lefelé, és csak akkor áll meg, amikor emberünkkel elérjük az ugródeszkát. Ekkor a figura minden egyéb beavatkozás nélkül a beállított sebességgel és szöggel elugrik. A hármasugrásnál (Tripple Jump) és a rúdugrásnál (Pole Vault) is hasonló a feladatunk. A hármasugrásnál amikor emberünkkel az első vonalat elérjük, az magától nagyokat kezd ugrani, így nekünk csak az utolsó ugrásra kell ügyelnünk. A magasugrás inkább a gerelyhajításra hasonlít, hiszen itt az ugrás szöge addig változik, amíg a tüzet nyomjuk. Ezután emberünk azonnal ugrik.

A távol- és hármasugrásnál három kísérletünk van, és a versenybe a legjobb eredmény számít be. Magas- és rúdugrásnál először a kezdőmagasságot kell megadnunk, majd minden sikeres kísérlet után a léc feljebb kerül. Sajnos itt az első hiba a verseny végét jelenti, ezért ezeket a számokat érdemes előbb gyakorolni.

A gyönyörű játéknak sajnos két hibája is van: A nagyobbik az, hogy a versenyben csak egy játékos indulhat, pedig az ilyen játékokat igazán érdekessé az egymás elleni küzdelem teszi. A másik probléma, hogy a gyakorlásban csak egy kísérletre van módunk. Ha tovább szeretnénk próbálkozni, újra ki kell választanunk a gyakorlást és ki kell várnunk a töltögetést. Ezek a nehézségek azonban elvesznek a játék **szépsége, újdonsága mellett**, ezért aki egy kicsit is szereti a sportjátékokat, mindenképpen próbálja ki! Ígérem, nem fog csalódni.

Temesvári Tibor

	AMIGA	C–64
GRAFIKA	98	
ZENE	72	
JÁTSZHATÓSÁG	82	
Összesen:	95	



A CODEMASTERS újabb Dizzy-szerű játékot készített a stílus rajongói számára. Bár az előd valamivel szebbre és nehezebbre sikerült, azért ez is megérdemli, hogy foglalkozzunk vele.

A főhős, Spike elindul, hogy kiszabadítsa a lázadókat a király fogságából. Útja során különféle tárgyakat kell összegyűjtenie és használnia.

Menekítés a király fogságából

SPIKE THE VIKING IN TRANSYLVANIA

A játék irányítása:

joy jobbra – jobbra
joy balra – balra
tűz+fel – tárgy fel
tűz+le – tárgy le
tűz+jobb/bal – válogatás a tárgyak között (1–6)

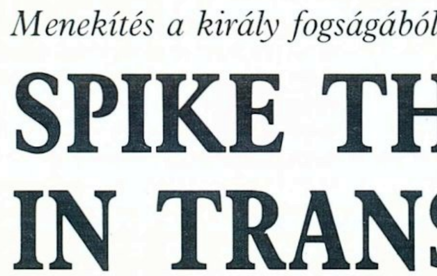
A játék a kovács házában kezdődik, ahol a kifelé vezető ajtót zárva találjuk. Vegyük fel a kesztyűt (1) és az ajtókilincset (2). Ennek az utóbbinak a segítségével már ki tudjuk nyitni az ajtót.

Menjünk el a vendéglőbe. (Útközben kerüljük ki a kutyákat!) Itt megtudhatjuk, hogy „Belépés csak nyakkendőben!". Ez a király rendelete. Sebaj! Látogassuk meg az elhagyatott kunyhót. Energiánkat máris feltölthetjük egy csirke megevésével. Az úton talált zöld almával vigyázzunk mérgezett.

Sétáljunk át Granny házába, ahol egy zacskó arany (3) árválkodik. Vegyük rögtön magunkhoz. Ha elmegyünk a várhoz, tapasztalni fogjuk, hogy az őr (4) nem óhajt minket beengedni. Tegyük le elé az aranyat, és rögtön szabad az út befelé.

A várban húzzuk meg a kapcsolót (5). Menjünk be az 1-es ajtón. A létrán másszunk fel a bástyára. Itt vegyük fel a varangyitalt (6), a kulcsot (7), és a

FOTÓ: C–64



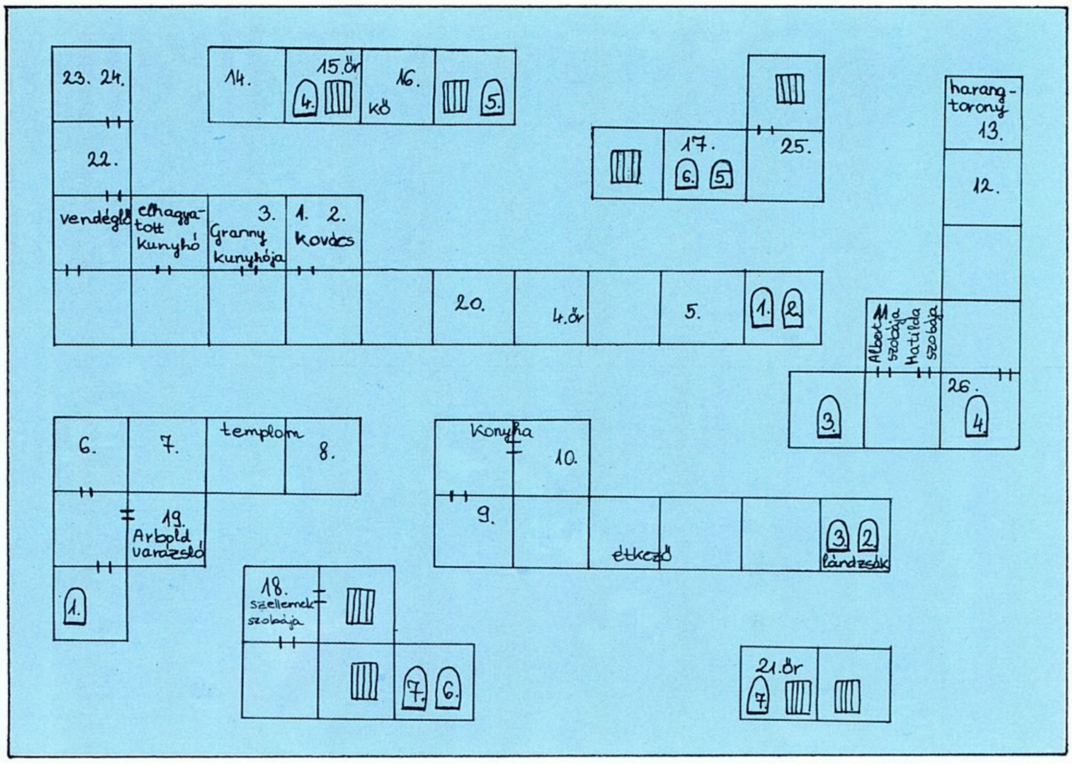
templomban a feszületet (8). Visszafelé ugorjunk be Arbold varázslóhoz, aki elmondja, hogy szüksége van pár dologra. Ezek egyike a varangyital, hagyjuk is itt az üstnél. Ezen kívül kell majd neki denevérszárny és a varázskönyve.

Sétáljunk vissza a 2-es ajtóhoz. Ha a kapcsolót meghúztuk a bejáratnál, akkor most szabad az út az ebédlő felé. Vegyük fel a kulcsot (9) és a két csirkét, majd menjünk be a konyhába, ahol megtaláljuk a földművesek ebedjét (10).

A 3-as ajtó mögötti folyosóról nyíló szobában, Albertnél vegyük fel a kulcsot (11) a harangtoronyban pedig a harangzúgástól megsüketült denevért (13). Ehhez neki kell sétálnunk a kötélnek, ha az aktuális tárgyunk a kesztyű.

A toronyban és a 4-es ajtó mellett még két kulcsot találunk. (12, 26) Ezekkel már elindulhatunk a rabok kiszabadítására. A 4-es ajtón menjünk be. Az itt sétálgató őr elküld minket. Ezt az ajtót

1. kesztyű – PAIR OF GLOVES
2. ajtófogantyú – DOOR KNOB
3. zacskó arany – BAG OF GOLD
4. őr
5. kapcsoló (lándzsák)
6. varangyital – JUICE OF TOAD
7. kulcs – KEY
8. feszület – CRUCIFIX
9. kulcs – KEY
10. földművesek ebédje – PLOUGH-MAN'S LUNCH
11. kulcs – KEY
12. kulcs – KEY
13. süket denevér – DEAFENED BAT
14. kapcsoló (kő)
15. őr
16. fáklya – TORCH
17. sár
18. varázskönyv – WIZARD'S SPELL BOOK
19. nyakkendő – TIE
20. sárcipő – PAIR OF WELLIES
21. őr
22. üveg bor – BOTTLE OF WINE
23. kulcs – KEY
24. ágyúgolyó – CANNON-BALL
25. kulcs – KEY



később sem tudjuk kinyitni, inkább próbáljunk szerencsét balra. Ha a kapcsolót (14) meghúztuk, már indulhatunk is jobbra. A fáklyát nem muszáj felvenni, nem használható semmire. Szabadítsuk ki a rabot, (aktuális tárgy a kulcs) majd menjünk be az 5-ös ajtón.

Jobbra nem tudunk átvergődni a nagy sáron, de balra ki tudjuk nyitni a következő cellát. Ezután menjünk át a 6-os ajtón, majd balra a következő rab zárkájáig, és fel a szellemek szobájába. Itt tegyük le a keresztet, mire a szellemek eltűnnek, helyettük megtaláljuk a varázskönyvet (18). A feszületet se hagyjuk itt, induljunk el jobbra, és szabadítsuk ki a következő szobában található rabot. Visszafelé megint használjuk a keresztet, hogy sértetlenül kijuthassunk a szobából.

A varázskönyvvel és a denevérrel látogassuk meg Arboldot, és tegyük le mindkét dolgot a varangyital mellé. Egy robbanás, és máris egy nyakkendő (19) boldog tulajdonosai lettünk. most már bemehetünk a vendéglőbe, ha aktuális tárgyunk a nyakkendő. (A várból kifele menet is használnunk kell a keresztet a szellemeknél.)

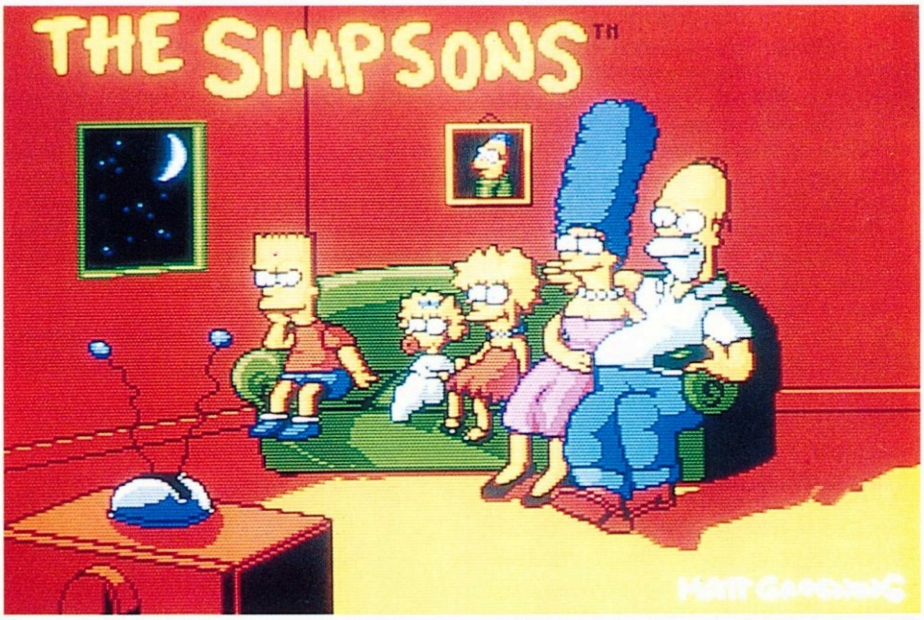
A vendéglős beenged a belső helyiség felé, ahol az egyik asztalon egy borosüveget (22), majd a hátsó szobában egy kulcsot találunk (23). Az ágyúgolyót nyugodtan itthagyhatjuk, nem jó semmire. A vár előtt sétálgató piros ruhás emberkének adjuk oda a földművesek ebédjét, mire ő megajándékoz egy sárcipővel (20). Új szerzeményeinkkel gyalogoljunk vissza az 5-ös ajtó után található sárhoz, és keljünk át rajta. (Aktuális tárgy a sárcipő). Vegyük fel a kulcsot (25) és szabadítsuk ki a foglyot. A borral és a maradék kulcsainkkal menjünk át a 7-es ajtón. Itt már csak egy őr vár ránk, aki közli, hogy szereti a jó italt. Ha megkínáljuk a borral, elkotródik. Már csak két lázadót kell kiszabadítanunk, és máris a szabadban találjuk magunkat barátaink társaságában.

Tehát legyünk óvatosak, mert ha elfognak, a király parancsára kivégeznek minket, rebellis barátaink pedig örök rabságra lesznek itélve sötét celláikban!

P.P.

	AMIGA	C–64
GRAFIKA		81
ZENE		73
JÁTSZHATÓSÁG		71
Összesen:		75

Talán sokan ismerik a népszerű amerikai rajzfilm-családot, a Simpsont (aki nem, bizonyára az is hallotta a „Do the Batman"-t vagy a „Deep, deep trouble"-t). Ez a rengeteg humorral, és persze sok-sok bölcsességgel megáldott família minden vasárnap fél nyolckor megtekinthető a Sky–1-en. A Simpson őrülettel persze nemcsak az egyre-másra megjelenő Simpson dalok járnak együtt, hanem a trikók, matricák, és persze a számítógépes játékok is. Az első Simpson játékkal az Ocean rukkolt ki. Ez egy Nintendo (nagyon népszerű otthoni videojáték) játék átirata.



FOTÓ: AMIGA

HUMOR + BÖLCSESSÉG

Első pillantásra az egész egy egyszerű ugrándozós játéknak tűnik, apró figurákkal, nem túl lenyűgöző kivitelben. Aki azonban néhány órát játszik, rájöhet, hogy itt jóval többről van szó. Először is, aki ismeri a családot, egyre több részletet fog felismerni a filmből (Bart megtréfálja a kocsmáros Moe-t, ellátogat a népszerű Springfieldi vidámparkba). Az ilyesmi mindig feldobja a film-átiratokat. Másodszor pedig kiderül, hogy a dolog nem is olyan egyszerű, kell gondolkodni is, ezért ez inkább egy picit akció-adventure, mint szimpla ügyességi játék.

A sztori szokásos blődség, persze Simpson-humorral fűszerezve: Idegenek akarják a Földet meghódítani, és ehhez persze a legmegfelelőbb bázis Springfield, a kisváros, a Simpsonok lakhelye. Ehhez azonban speciális alkotóelemekre van szükség: lila tárgyakra, kalapokra, lufikra stb. A játékban Bartot irányítjuk, neki kell megakadályoznia az idegenek tervét. Azonkívül, hogy jobbra-balra megyünk, ugrálunk, vagy a tűzgombbal az aktuális „fegyverünket" használjuk, még egy dolgot csinálhatunk: használhatjuk a nálunk levő tárgyakat úgy, hogy lefelé húzzuk a joysticket, tűzgombot nyomkodva kiválasztjuk a tárgyat, majd felengedjük a kart.

Az első pályán a feladatunk elsőre rém egyszerűnek tűnik: mindent, ami lila, le kell fújni a pályán elszórtan található festékszóró spray-kel. Alul, a GOALS jelzi, hogy hány tárgyat kell még lefestenünk. A legegyszerűbb dolgunk a kukákkal és vízcsapokkal van. Odamegyünk, pssz pssz, és máris pirosra is változtak. A lila moziplakátra valamivel több festéket kell nyomni. Az ablakokban levő cserepeket nehezebb lefújni, mert ha melléjük állunk, nem váltanak pirosra. Fel kell ugrani az ablakpárkányra, onnét az ajtóra, onnét a felső párkányra, és ugrásból kell a cserepeket lefújni.

A játék közben találhatunk pénzeket is. Ha ezután bemegyünk valamelyik boltba, a pénzért vásárolhatunk néhány fontos tárgyat. A kulccsal az első ház ajtaja és a nyugdíjasotthon között mászkálhatunk, megkerülve a gördeszkás részt. A villáskulccsal a vízcsapon kell matatni, hogy a kispriccelő víz lemossa a lila festéket az ajtó feletti függönyről. A bombát az állatkereskedésben kell a lila madár felé dobni, hogy kiszabaduljon a kalitkából. A rakétát több helyen is lehet használni: Ezzel lehet a szoborról a madarat elzavarni, a tekeklub feliratát átszínezni és a nyugdíjasotthon lila ablakait kilőni. Van még néhány apró feladat, amit a végső cél eléréséhez meg kell csinálni: a lila tárgyakra a ruhaszárítóról rá kell lökni a ruhákat, és a festékdobozt rá kell borítani a bolt napellenzőjére. Ezenkívül egy pénzzel fel kell hívnunk a fülkéből Moe-t. Bart elsüti egy szokásos viccét, majd a dühösen előrohanó Moe lila ruháját le kell fújni a spay-vel.

Van néhány járókelő, aki valójában idegen. Ha használjuk a szemüvegünket, fel lehet őket ismerni. A fejükre ugorva, visszaváltoznak idegenné, és egy kis lila golyót hagynak hátra. Ezeket összeszedve, összerakhatjuk a pályán aktuális családtag (az elsőn Maggie) nevét. Ha a teljes nevét kiraktuk, akkor segít a pálya végén a főellenség legyőzésében.

Amikor mindent megcsináltunk, irány a pálya vége, jobbra. Itt Bart riválisát, az erős rossz fiút kell lelődöznünk.

Mivel minden lila tárgyat átfestettünk, az idegeneknek új komponenset kell szerezniük a gépük működtetésé-

FOTÓ: AMIGA



hez. A második pályán ezek kalapok. Ez a szint lényegesen egyszerűbb. Egy hatalmas áruházban kell kalapokat gyűjtögetnünk, részint úgy, hogy felugrálunk értük, részint úgy, hogy az emberek fejére ugorva leszedjük a kalapjukat (néhányról itt is ki fog derülni, hogy idegenek, Marge betűit kiadva). A lebegő lifteknél az elsőre igen nehéz felugrani. Vigyázat, Bart nekifutásból nagyobbat tud ugrani! A piros lifteknél amikor a másodikra ráugrunk, és ugrunk még rajta hármat, akkor elszállít minket a veszélyes zóna végéig.

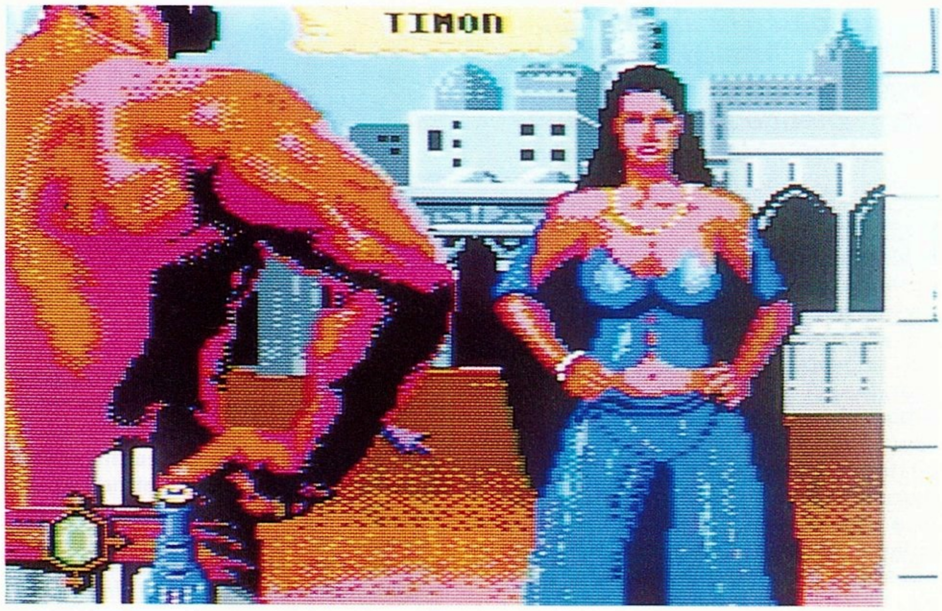
A harmadik pálya a vidámpark. Azonkívül, hogy itt lufikat kell gyűjtögetni, játszhatunk a céllövöldékben (tűzgomb+fel), és pénzt, valamint életeket (bohócpofa) nyerhetünk. A levegőben repkedő lufisokat csúzlival lődözhetjük le. A pálya vége felé van egy hatalmas óriáskerék, én itt nem tudtam továbbjutni. Remélem, néhány lelkes Simpson-rajongó olvasó le fogja tudni küzdeni ezt az akadályt is.

Bár én nem vagyok oda az ugrándozós játékokért, témája és stílusa miatt ez a program le tudott kötni. Bájos poénjai miatt szerintem mindenki jól fog szórakozni rajta, még akkor is, ha vannak néhol túlzottan nehéz részek.

Tihor

	AMIGA	C–64
GRAFIKA	72	
ZENE	60	
JÁTSZHATÓSÁG	74	
Összesen:	68	

Ha szereted a meséket, a kalandozást a régi Kelet misztikus világában, ezt a programot nem hagyhatod ki! A Cinemaware programozói az „Ezeregyéjszaka meséi" egyik történetét dolgozták bele a már-már matuzsálemi korú – 1988-ban jelent meg – interaktív kalandjátékukba.



FOTÓ: C–64

Kelet misztikus világa

Sinbad and the Throne of Falcon

A kerettörténet sablonos, a Fekete Herceg elűzi trónjáról Damaron szultánját, s lányát, aki véletlenül a főhős, Szinbád kedvese, fogságba veti. Gondolom ebből már mindenki előtt világos, hogy mi a jó, azaz Szinbád szerepét kapjuk, s feladatunk kiszabadítani a hercegnőt, s visszaszerezni Damaron trónját.

Számunkra a kaland Damaron határában, az útjelzőtábla tövében kezdődik. Hősünk itt áll tanácstalanul, vajon hol is kezdje a keresést. Mielőtt elindulnánk, vizsgáljuk át a felszerelésünket. Látunk egy papírtekercset, és egy furcsa zöld követ. A tekercs összehajtott térkép, amin az átkutatandó terület látható, **a kő a kapcsolattartást szolgálja**, ha erre visszük a nyilat, megtudhatjuk mennyi idő áll még rendelkezésünkre, innen irányíthatjuk seregeinket, s itt tudunk a rabságban sínylődő hercegnőnek is néhány vigasztaló szót mondani.

Időzzünk egy hosszabb pillanatra a seregeknél, bár előttem nem teljesen világos mi hasznát vesszük a katonáknak, az biztos ha mind eltűnik a térképről (azaz mindenki meghal) számunkra is véget ér a játék. Célszerű időnként ellenőrizni merre masíroznak a hadfiak.

Most már akár el is kezdhetjük a keresést. Mivel nem tudjuk merre is induljunk, javaslom járjuk végig az összes települést, amit a térkép feltüntet. Persze ez a kirándulás nem céltalan, elrabolt, széthordott kincseket kell meglelnünk, s megszereznünk. Számszerint három drágakövet kell összeszedni, amelyeket kővévált óriások őriznek. (Természetesen mikor megkaparintjuk az általuk őrzött követ néha életre keltnek, s ilyenkor karddal kell nyomatékot adni tettünknek). Szerencsés esetben miénk a kő, s folytathatjuk a keresést, ha nincs szerencsénk vége a kalandozásnak. Vagy mégsem?



A három drágakő még kevés az üdvösséghez, legalább egy félszemű óriást (Cyclops) is le kell győznünk, s az általa fogva tartott embereket kell szabadon engednünk. A félszemű elleni küzdelem sok ügyességet igényel: az óriás barlangjába lopódzzunk be, kezünkben szorongatva rettenetes fegyverünket egy parittyát, s ezzel igyekszünk fejbe találni őt, miközben a felénk hajigált sziklák elől is kitérünk.

Szóval három kő, és egy óriás már elég a győzelemhez, csak addig még nagyon hosszú az út.

FOTÓ: C–64

Folytassuk a még el sem kezdett utat. Járjuk végig először azt a földrészt amin vagyunk. Utunk során találkozunk segítőkész emberekkel. Az egyik Iris, a vándorló javasasszony, akitől megtudjuk hol tartózkodik éppen Libitina a varázslónő. Ehhez a következő párbeszédet folytassuk vele (csak a mi válaszainkat írom le):

– How are you feeling today Iris?
– Your health concerns me.
– Look Iris, I need your help.
– I look for a person.
– Libitina.

A következő segítőnk Libitina, tőle plusz erőt kapunk, ami feltétlenül kell, ha eséllyel akarunk a kardvívásban indulni. A varázslónő már jóval keményebb dió, mint Iris, elég egy rossz szó, és ránk szabadít egy démont, akit csak nagy üggyel-bajjal tudunk lerázni. Az itt következő párbeszédek a legtöbbször beváltak:

– Power.
– I will pay any price.
– You're trying my patience.
– I seek no discord.
– Keep out this.

vagy:

– Power.
– I take what I want.
– You're trying my patience.
– I seek no discord.
– Keep out this.

Ha sikerül Libitinát meggyőznünk, egy meglehetősen furcsa varázslatot láthatunk. Ha elsőre a varázslónő nem hajlik a jóra ne veszítsük el a kedvünket, keressük meg őt még egyszer (vagy még többször), s előbb-utóbb sikerünk lesz.

Ezzel még nem ért véget a pozitív élmények sora, találunk még egy palackot is az út mellett. Ez a palack talán a legnagyobb segítség. Mikor levesszük a tetejét, egy dzsinn bújik elő méltóságteljesen, s közli velünk, hogy teljesíti három kívánságunkat. Javaslom válaszszuk elsőnek a két életet (two lives), s a többit tartalékoljuk rosszabb időkre.

Így felszerelkezve már elég komoly az esélyünk, hogy megszerezzük az áhított kincseket, induljunk hát gyorsan tovább.

Persze az út nem egy vasárnap délutáni séta, rengeteg kellemetlenség vár még ránk, amelyeket az alábbi csokorban átnyújtok nektek.

1. A „Black Prince" ránk szabadítja kémmadarát a pteronaxost. Öt nyíl áll a rendelkezésünkre, hogy lelőjük, ha nem sikerül azonnal ott terem a Herceg, s meg kell vívnunk vele. (Libitina plusz ereje nélkül nincs sok esélyünk.)

2. Erőtől duzzadó bősz csontváz támad ránk, vagy csak egyszerű rabló akar megszabadítani értékeinktől. Őket is karddal győzhetjük le.

3. Néha sivatagon visz át az útunk, s itt mérges csípésű pókok, „feneketlen" gödrök, s köveket hajigáló madarak keserítik életünket. A képernyő tetején látható kék csík mutatja életerőnket (az idő múlásával csökken), ha rózsaszínre vált már baj van, ha villogó pirosra, lépéseink meg vannak számlálva. A színváltás akkor következik be, ha belénkcsíp egy pók, eltalál egy kő. (Ha leguggolunk, a kövek nem tesznek bennünk kárt.) Nálam általában eredményre vezetett, ha villogó piros életerőnél „beleestem" egy gödörbe.

4. A gödör tulajdonképpen egy sebesvízű földalatti folyó. Itt az a feladat, hogy adott idő (bal oldalon a piros csík) alatt a felszínre jussunk, ahova a bal felső sarokban a vízesés melletti kötél vezet.

5. A hajókázás sem zavartalan, néha hajótörést szenvedünk, s ilyenkor éles szirtek, zátonyok között lavírozva kell kimenteni a vízben lubickoló legénységet. (Nagyon nehéz).

Ha végigjártunk egy földrészt, hajóval tudunk a következőre menni. Természetesen hajó csak a tengerparti városokból indulhat, s azok közül is csak abból, amelyik mellett a térkép egy horgonyt tüntet fel. Ha pl. Zattia kikötőjében vetünk horgonyt akkor tengerre is csak ott tudunk szállni, Chustakisban már nem.

Gondolom most már mindenki összegyűjtötte a köveket, s legyőzött legalább egy félszemű óriást, vegyük az irányt északra, például Chustakis kikötője felé. Keressük meg a Shamant, aki ezen a földrészen él, s adjuk át neki amit idáig összeszedtünk. A hatás nem marad el!

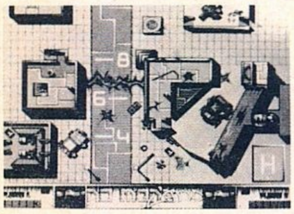
A sámán örömében hatalmas varázslást rendez, amivel elűzi Damaronból a gonosz Fekete Herceget, s kiszabadítja szépséges kedvesünket. Most pedig nincs más hátra, itt a The End.

Szórakoztató, szép játékot „hozott össze" a Cinemaware gárdája. Kár hogy az örökös töltögetés megtöri a folyamatosságot, s sajnos az állást sem lehet kimenteni. Ez egy „egyszuszra játék", amiből e néhány hiányosság ellenére több is elkellne.

Földesi Balázs

	AMIGA	C–64
GRAFIKA	80	93
ZENE	60	71
JÁTSZHATÓSÁG	75	85
Összesen:	70	89

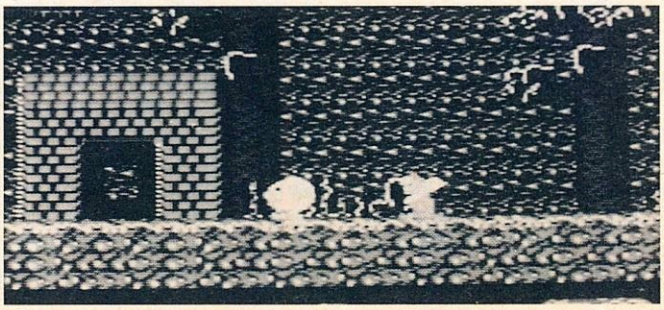
NO MAN'S LAND



Ha egy játékot ketten lehet játszani, akkor az már nagyon rossz nem lehet. Ez igaz erre a programra is. Bár az egész játék nagyon egyszerű, még így is el lehet vele szórakozni órákig, ha egy haverunkkal egymás ellen játszunk. A programban tíz, lepusztult jövőbeli helyszín van. A két játékos feladata a pálya két végéből elindulva, hogy lelője a másikat (egyszerű nem?). A dolgot mindössze az bonyolítja, hogy időnként tárgyak jelennek meg a képernyőn, amelyek energiánkat növelik vissza ill. destruktivitási potenciálunkat erősítik. A gránát és a páncélököl egyszerűen csak többet sebez, ezenkívül kicsit átalakíthatjuk vele az épületeket, újabb bejáratokat nyitva. Kicsit veszélyesebb a nyomkövető lövedék. A bombát egy gombnyomással lerakjuk, a másodikra robban. Az aknát is gombnyomással rakjuk le, de akkor robban, ha valaki rálép. Van néhány opció is, amelyben beállíthatjuk, hogy hány fordulóból álljon egy játszma, látszódjanak-e az aknák stb. Kár, hogy a játékot nem lehet a gép ellen játszani. *(AMIGA)*

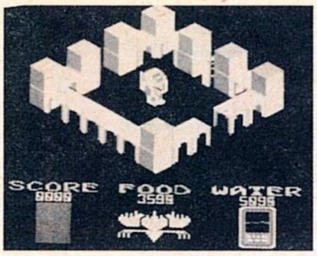
DREAM RIDER

Akik emlékeznek az Impossabubble-ra, vagy a Killing Cloud-ra, azoknak szembetűnő lesz a figurák hasonlósága. A kis lábanőtt buborék mintha visszatért volna a régi sémák szerint megalkotott szintek, amorf ellenfelek közé. A játék nem kiemelkedő a maga nemében, de azért elég komplex és ügyességet igénylő. A hátterek kissé csicsásak, a túlzott színkavalkád jellemző rájuk. Az irányítás viszont korrekt, remekül lehet ugrándozni, lövöldözni a tereptárgyak között. Egy félórányi hülyéskedést megér! *(C–64).*



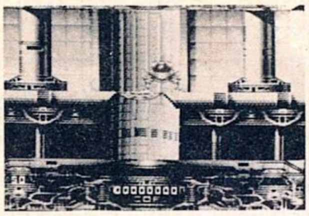
Játék tallózó

Chimera



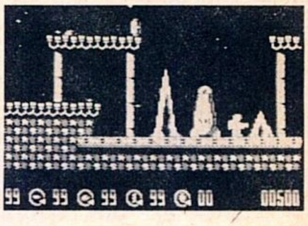
Az ősi, Knight Lore-féle izometrikus, sokszobás játékok közé tartozik a Chimera is. Egy robotot kell irányítanunk, melynek feladata négy rakéta megszerzése és elszállítása a megfelelő színű szobákba. Ehhez azonban persze rengeteg helyszínt kell bejárni, ajtókat nyitogatni, tárgyakat gyűjtögetni. A kajánk és a vizünk folyamatosan fogy, ezeket kenyér és ital felvételével (tűzgomb) pótolhatjuk. Gyakran vannak tárgyak fal mögött, nem látható helyen. A legfőbb feladat a nyílászárók (elektromos akadály, ajtó stb.) leküzdése. Mindegyik típushoz egy külön tárgy kell, pl. az elektromos akadályhoz a csavarkulcs. Mivel egyszerre csak egy tárgyunk lehet, vigyáznunk kell, hogy mikor mit veszünk fel.

A játék egyik legnagyobb nehézsége, hogyha egy ajtóra egy rossz tárgyat használunk, azonnal meghalunk, kezdhetjük a játékot előről. Túl sok ügyességet, észt a dolog nem kíván, csupán kitartást (hiszen egy csomó lehetőséget végig kell próbálgatni). A kivitelezés azonban hangulatos, különlegesség volt a program megjelenésekor még ritkaságszámba menő digitalizált hang. *(C–64)*



Clystron

Nézzük a furcsa főhősű Clystront a Double Desity/X –Ample Architectures házatájáról. Leginkább a Birodalom visszavágból ismerős lépegetőkre hasonlító robotszerű lényt kell irányítanunk egy rendkívül gondosan megrajzolt és megtervezett bázis folyosóin. Nyolc darab teleportot kell megtalálnunk, amelyek 3-szor használhatók, s mindezt 15 percen belül. Ha ezen időintervallumon túllépünk, a játéknak nincs vége, csak nem kapunk time-bonust. A játék régi ötletre épül tehát, de a szemetgyönyörködtető grafikai megoldások, a szépen megalkotott sprite-ok, a labirintus bonyolultsága és a hangulatos zene valamennyire kárpótolja az eredetiség hiányát. *(C–64)*



Superkid

Lássuk az Atlantis egyik újdonságát. Az általában mászkálós-gyűjtögetős programokra specializálódott cég most sem hazudtolta meg magát. A bátor Kid aranyos figura, aki a földönkívüli telepeken, bázisokon kell, hogy tevékenykedjen. Kis alkatrészek után kutat, melyek összegyűjtése a föld megmentését szolgálja. Egyszerű, de mégis formás sprite-ok, a játék volumenéhez illő hátterek és hanghatások, kellemetlen ellenfelek: ezek jellemzik leginkább a Superkidet. Hasznos tudnivaló: a magaslatokra a SPACE megnyomásával, egy kötelet kilőve juthatunk fel. Nos, dióhéjban ennyi a Superkid jellemzése. Ez a Kid enyhe túlzással tényleg super... *(C–64)*



Warrior

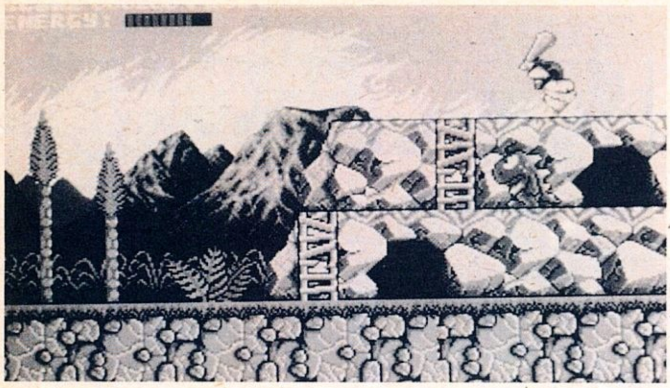
Living Colours: egy egyre ismerősebben csengő név a magyar számítógépes életben. A fiatal magyar programozók, grafikusok és zeneszerzők által alakított csoport ezidáig második projectje is külföldön talált kiadóra.

No de a srácokról és a magyar programforgalmazás tehetetlenségről áttérve a programra: engem leginkább a Hawkeye-ra emlékeztetett. A mászkálós és az akciójáték keveréke. Ellenségekkel, bonus-figurákkal dúsan megpakolt öt, vízszintesen scrollozó pályán kell átküzdenünk magunkat, amelyek azonban sajnos csak a hátterekben különböznek egymástól. Emiatt támadt az az érzésem, hogy a program egy kicsit hosszúra és vontatottra sikeredett. A szintek nehézségi szintje nem növekszik a játékos előrehaladtával, ami elveheti a kedvet a további erőpróbáktól. A grafikai kivitelezés egyébként a hibáin túl színvonalas, gazdag és változatos, csak az egyes szinteken belül unalmassá válik az ismétlésük. A játék kiemelkedő tulajdonsága a remek zenei aláfestés. Látszik, hogy hozzáértő készítette. Szokásomhoz híven az egymondatos értékelés: „válámi ván, dé ném áz igázi" (by Rajkin). *(C–64)*



The Second World

Ha valaki igazán bonyolult gazdasági szimulációra vágyik, akkor számára ideális program a SW (C–64 – Amiga). A hangulatában és színvonalában magas nívójú SW tömény ötvözete az Invest és Oil Imperium által fémjelzett stílusnak. Kereskedelem, földvásárlások, háborúk és hasonló gazdasági „fogások" várnak a játszani vágyóra. A program az ezredforduló után játszódik egy idegen bolygón (nevezzük Második Világnak), amelyet most kezdenek belakni a túlnépesedett Földről idevándorlók. A játékos feladata az élet, a gazdaság megszervezése, a hatalom birtoklása. A program érdekessége, hogy akár négy játékos is összemérheti tudását. A játék rendkívül szép ikonos grafikával készült, de nagyon bonyolult is. Mivel eddig csak német nyelvű verzió áll rendelkezésünkre, ezért gondoltuk úgy, hogy az angol nyelvű adaptáció megjelenéséig várunk a teljes leírással. *(AMIGA, C–64)*

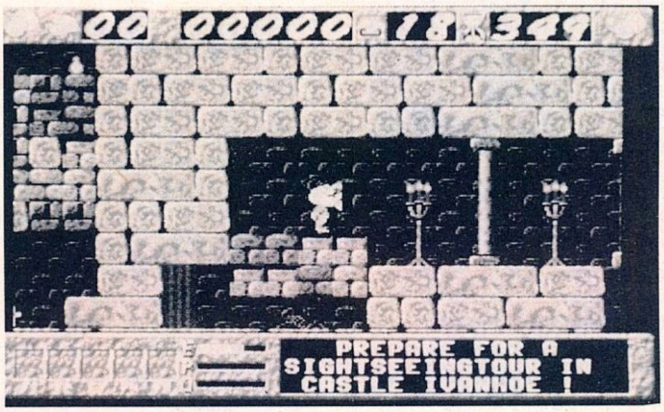


Prehistorik

Ha az ember gondolkozik egy kicsit rájön, miért szeretik annyira a software gyártó cégek az ősemberrel kapcsolatos témákat: mivel nem sok olyan ember él a földön (nem sok?), aki még emlékezne azokra az időkre, szinte bármit bele lehet tenni ezekbe a programokba. Talán a Chuck Rock sikerén felbuzdúlva most a TITUS is kiadott egy játékot, melynek főszereplői ősmedvék, ősmajmok, dinoszauruszok, ja persze, és egy ősember. Szerencsére, ezútal a TITUS grafikusai jó munkát végeztek: a sprite-ok rendkívül humorosak, jól animáltak, a hátterek igen színesek, aprólékosak. A feladat nem az elrabolt kedves megmentése, annál sokkal komolyabb – az életbenmaradás. Ehhez emberünk egy átalakító nevű eszközt használ (leginkább egy bunkósbotra hasonlít), mellyel addig verheti az állatkák fejét, amíg azok élelemmé alakulnak. Az időnként megjelenő „Guru meditáció" figurát nem átalakítani, hanem felébreszteni kell.

Mint már említettem, a PREHISTORIK grafikailag csúcs játék, a baj csak az vele, hogy sok gondolkodást nem igényel, azonkívül rendkívül nehéz. Egy pár órás röhögcsélést megér! *(AMIGA)*

PP Hammer and his Pneumatic Weapon

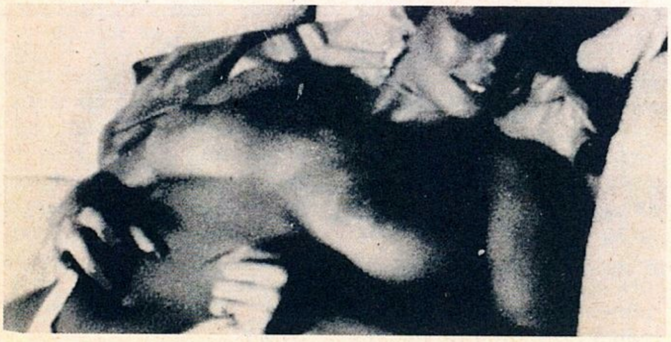


PP Hammer Mc Hammer kevésbé ismert öccse, és egy aranyos mászkálós játék főszereplője, melyet a DEMONWARE készített. A játékról nem lehet túl sokat mondani, (leginkább a Rick Dangerous-hoz hasonlít) van benne minden, ami a jó mászkálós stílushoz kell: rejtett kincsek, csapdák, szörnyek, bonus-pályák, varázsitalok (amelyeket mindig a megfelelő helyen kell használni), kulcsok. Az újdonságot az adja, hogy PP légkalapáccsal van felszerelve, mellyel helyenként lyukat áshat. Itt jönnek tehát a problémák – hol vannak a kincsek, melyek felszedésével tovább lehet jutni a következő szintre, hol vannak a kiásható járatok? Mivel a játék grafikája jó, sőt még egy kis gondolkodás is kell hozzá, el lehet vele szórakozni. Főleg ha azt nézzük,. hogy 70 pályán kell átjutni a győzelemig. *(AMIGA, C–64)*

Blade Warrior



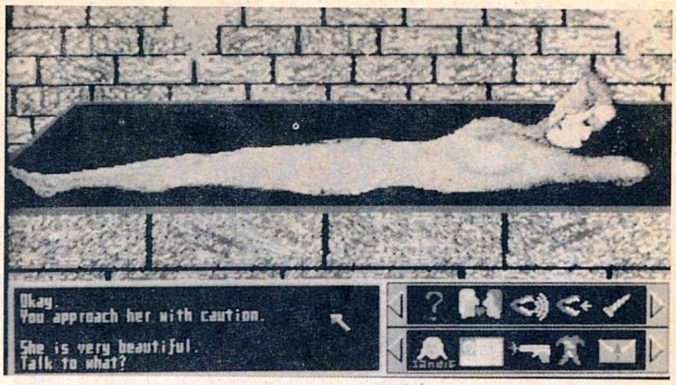
Direkt a cikk kedvéért néztem utána, a Blade Warrior című játékot a Commodore User nevű lap 1989 novemberi számában hírdették először. Végül is nem késett sokat! Szerencsére az IMAGEWORKS programozói a szokásos minőségű munkát adták ki a kezük közül, a programban senki nem fog csalódni. Első ránézésre nagyon különös, hogy a színkavalkádhoz szokott Amigás szem mindössze a kék és a szürke árnyalatait, na meg egy csomó feketét lát a képernyőn – pont ez adja a játék grafikájának rendkívüli szépségét, érdekességét. Stílusát tekintve a BW a mászkálós/akció csoportba sorolható, célunk, hogy a Gonosz katonáinak hordáit a másvilágra küldve újra világosságot hozzunk a világra. Jó dolog(?), hogy a végcél eléréséig sokat kell majd térképeznünk, mert igen sok fele haladhatunk. Utunk során jó, ha MINDEN színes dolgot összeszedünk: békát, szélfútta bogáncsot, villámot, denevért, kulcsot, legyet, tüzecskét, üveget, pergament. Ezek nagy része energianövelő, a többi a sikerhez elengedhetetlen segítség. *(AMIGA)*



Femme Fatale 2

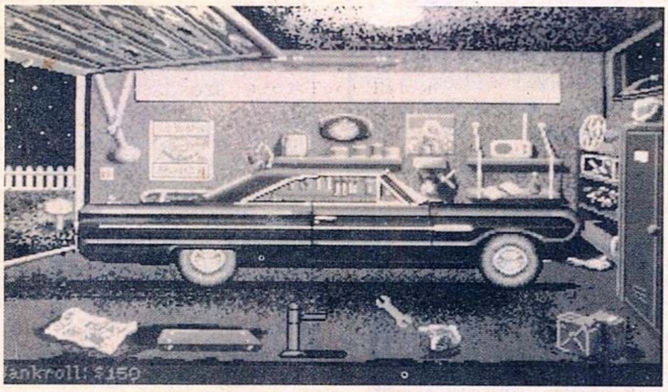
Egy jó játékötletről sok bőrt le lehet húzni – ez a helyzet a Femme Fatale 2-vel is. Egy ősrégi, kirakós puzzle játék felújított változatával állunk szemben, melynek egyedüli érdekessége, hogy ruhátlan hölgyikék képeit kell összerakosgatnunk. Egy szerencsés elem azért van a programban: bármely hölgy képe behívható, így nem kell az összes pályát végigcsinálni ahhoz, hogy jót szórakozzunk. A képek digitalizáltak, így a grafika minősége szinte egetverő. Ja, és kezdés után ne felejtsük el összekevertetni a géppel az aktuális képet! *(AMIGA)*

Sex Olympics



A kalandjátékok között is vannak gyengébb alkotások, ezek közé tartozik a SO is. Nem a történettel van a baj, hiszen amiben pucér nőcik vannak, az már rossz nem lehet. Inkább a megvalósítás gyenge – semmitmondó grafika, egyszerű feladatok jellemzik. A játék teljesen egérvezérelt, a parancsokat a jobb oldali scrolloztatható ablakban levő ikonokkal, plusz a tárgyakra vagy személyekre clickelve adhatjuk ki. A parancsok nagyrésze egyértelmű lehet mindenkinek, kivéve egyet: a „SCREW"-t akkor kell alkalmazni, amikor valakivel szexuális kapcsolatba akarunk kerülni.

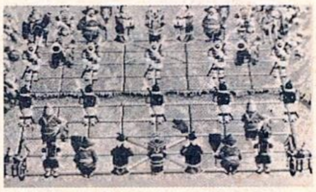
A feladat az, hogy elsőnek sikerüljön kapcsolatot teremteni a különböző bolygókon lakó hölgyekkel. Ehhez ide-oda kell utazgatnunk, ismerkednünk, kutatgatnunk. Csak azoknak ajánlom, akik hajlandók elviselni a gyenge grafikát egy-két nudi-kép kedvéért. Ja, egy jótanács: az aktusok után ne felejtsük el majd visszavenni a ruhánkat. *(AMIGA)*



Street Rod 2

Tuti biztos volt, hogy a bődületes sikerű Street Rodnak előbb-utóbb elkészül a folytatása, csak az nem volt biztos, hogy milyen új ötleteket fognak bevezetni az alkotók. Sajnos a SR2 nem bővelkedik újdonságokban, inkább csak MÁS mint elődje. Más az évszám, mások a kocsik, de a lényeg teljesen ugyanaz maradt. Ami eddig nem volt: a garázsban a kocsi alján (kipufogó, differenciálmű) is kiélhetjük tuningoló hajlamainkat, a bár előtt pedig egy újfajta versenyre is kihívhatjuk a többieket.

A grafikai megoldások szintén hasonlóak az elődhöz, annyi változtatással, hogy minden képet újra rajzoltak. A versenyek alatt hegyes-dombos háttereket láthatunk, amitől az amúgy is lassú játék még akadozóbb, vontatottabb lett. Aki szerette a SR-ot, az ezt is szeretni fogja, de azért egy folytatástól többet várna az ember. Egy kicsit úgy néz ki, hogy a CALIFORNIA DREAMS-nél még mindig az előző sikerből akarnak megélni a programozók! *(AMIGA)*



Battle Chess 2

Nemcsak a sakkrajongók körében aratott annak idején a Battlechess, hiszen az ELECTRONIC ARTS programozói olyan grafikával, humorral, animációval tömték tele munkájukat, hogy a játékkal még összevissza lépkedni is élvezet volt. A most megjelent folytatás, a BC2 egy eddig kevésbé ismert játékkal, a Kínai-sakkal ismerteti meg a játékosokat.

A Kínai-sakkot egy 9x10-es táblán játsszák. A fő cél itt is ugyanaz, mint a „normál" sakknál: lépésképtelenn, „matt" helyzetbe hozni az ellenfél királyát. A különbség csak annyi, hogy nem a szokásos figurák szerepelnek, s lépési lehetőségeik is eltérőek.

Mindkét játékosnak van egy Király, két Futó, két Tüzér, két Lovag, két Miniszter, két Tanácsadó és öt Paraszt figurája.

A Király csak a tábla középső/hátsó részén levő 2x2-es mezőben a palotában tud közlekedni, vízszintes vagy függőleges irányban egy lépést. Nem léphet átlósan, vagy, sakk pozícióba.

A Paraszt egy lépést léphet előre addig, amíg át nem lépi a folyót – utána már jobbra-balra is léphet egyet.

A Futó egyenes vagy átlós irányban léphet tetszőleges számú mezőt.

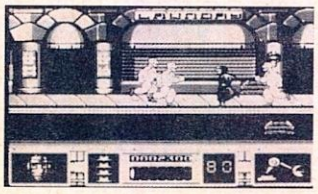
A Tüzér úgy mozoghat mint a Futó, de közben valakit át kell ugrania.

A Lovag vízszintesen vagy függőlegesen léphet egy mezőt, utána pedig egyet átlósan jobbra vagy balra.

A Miniszter két lépést tehet átlósan, de nem mehet át a folyón.

A Tanácsadó egy lépést léphet átlós irányba, de csak a palotán belül. *(AMIGA)*

Darkman



A DARKMAN című filmet éppen az ismertető készültekor tűzték műsorukra a budapesti mozik. A plakátokon arasznyi betűkkel az áll: „amerikai horrorfilm".

Nos, én nem tudom, mik az amúgy gyenge filmben a horrorisztikus elemek, de az OCEAN programozói ezúttal jó munkát végeztek, jól megragadták a film hangulatát. A grafikai megoldásokra sem lehet panasz – mind az Amiga, mind a C–64-es változat nagyon szép, jóval az átlag felett áll (a gond csak az, hogy a program nem köti le hosszú ideig az embert, 1–2 óra alatt végigjátszható). A bűnözők legyőzéséhez 6 pályán kell túljutni, melyek középpontjában a küzdelem áll. Minden pálya után egy fotó-részhez érkezünk, ahol adott idő alatt kell adott számú fotót készítenünk. A gép ezután értékeli a munkánkat, elegendő adat esetén pedig a következő pályán egy ideig a fényképezett fickó „bőrében" tevékenykedhetünk. *(AMIGA, C–64)*

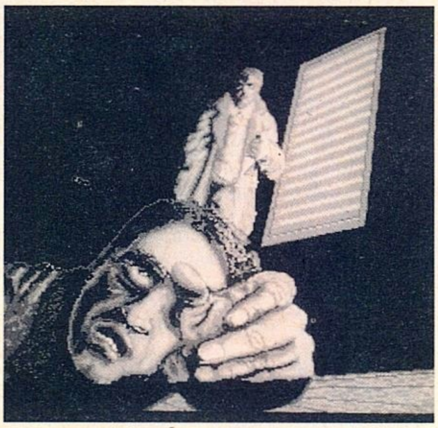
Crime Time megoldás

A nyári összevont számban megjelent Crime Time ismertető kevésnek bizonyult: rengeteg olvasói levél érkezett szerkesztőségünkbe, melyek egy bővebb, információdúsabb leírást kérnek. Az olvasók kérése parancs; íme a tippözön a CT-hez.

Ott kapcsolódunk be a történetbe, hogy miután egy hóvihar elől betértünk egy közeli kis motelbe, majd unalmunkban totálisan leittuk magunkat, arra ébredünk, hogy minket gyanúsítanak egy gyilkossági ügyben. A szállóban megölték egy ügynököt, aki egy titkos kémiai anyag képletét ellopta. Természetesen semmire sem emlékszünk az alkoholmámor miatt és pechünkre ránk terelődik a gyanú. Az alibink is igen ingatag, ezért elhatározzuk, hogy magunk járunk a dolog végére.

A kiinduló állapotban (a 24-es szobában) egy 10 dollárossal és egy szobakulccsal rendelkezünk. Először is keressük meg a fürdőszobát, ahol a cipőre ragadva egy furcsa papírfecnire akadunk. (Ez a fecni lesz a megoldás kulcsa, hiszen melegítés hatására dekódolható a rajta levő képlet). Ha megvan a papír, álljunk a zuhany alá. A hátizsákból vegyük ki a fejhallgatót, a magnót és a kazettát. Menjünk ezután az orvos szobájába és vegyük magunkhoz az ollót. Az orosz sakkmesterrel játszunk ezután egy rövid partit, amin ronggyá verjük a „profit". Szégyenében elviharzik, mi pedig az alkalmat kihasználva vegyük magunkhoz az eldugott lőszert. Ezután menjünk az ügynök szobájába, ahol rejtsük a magnetofont az ágy alá, és nyomjuk meg a felvétel gombot. Menjünk ezután le a szakácshoz, és vegyünk tőle egy üveg bort. Dobjunk egy pénzérmét a wurlitzerbe és zárjuk be a konyhába vezető ajtót. Osonjunk be a szakács szobájába és vegyük magunkhoz a kamra kulcsát. Kikapcsolódásképpen nézzünk egy kicsit tévét. Csak ezek után menjünk a kamrába, ahol vegyük fel a zseblámpát és a szerszámokat, majd segítségükkel „rendezzük át" egy kicsit a tusolót.

Ezek után menjünk le a recepcióhoz, ahol elolvashatjuk a vendégkönyvet. A lenti fürdőszobában egy álkulcsra akadunk, amivel a 16-os szobába betudunk hatolni. Nézzük meg tüzetesebben a benti telefonkészüléket, majd az itteni zuhanyzót is verjük szét. Az ifjú házasok szobájából hozzuk el a recordert és az ágyneműt. A 29-es szobában pedig egy walkmant zsákmányolhatunk az éjjeliszekrényből. Térjünk vissza ezek után a recepcióhoz, és hatoljunk be a szállodatulajdonos szobájába. Az ágy alatt egy órára és egy lakatra akadunk (a lakat a hulla szobájához való). Tegyük bele a kazettát a walkmanbe és hívjuk fel a 16-os szobát.



FOTÓ: AMIGA

Következő lépésként nyissuk ki a recepciónál található csapóajtót, menjünk le a pincébe és vágjuk el az antennakábeleket. Iramodjunk ezután a walkmanünkért, és hallgassuk vissza a rajta lévő szöveget. Ismét vissza a recepcióhoz, adjuk oda a szállodatulajdonosnak az órát, menjünk be a játékterembe és adjuk át a bort az úriembernek. Viszonzásképpen fontos információkat kapunk. Ezek után keressük meg a hullát, vegyük el mellőle a pisztolyt és az öngyújtót. A 26-os szobában talált kapcsolási rajz alapján összeépíthető egy kis „poloska". Az öngyújtóval pedig a papírlapon levő láthatatlan írás tehető láthatóvá.

A mini poloskánkat építsük be az ügynök telefonjába és vegyük fel a beszélgetést a recorder mikrofonja segítségével. Mindenképpen tegyük fel a fejhallgatót, mivel nélküle lebukunk. Már csak a pisztolyt kell megtöltenünk és az ügynököt elfognunk.

Hát ennyi lenne a CT. Nem sok, de nem is kevés. A Magnetic Scrolls játékot szintjeitől elmarad, de azért sokaknak jelenthet átvirrasztott éjszakákat. Sok sikert!

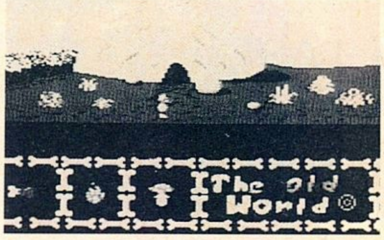
Zolee

EXKLUZIV

Felhívásunk, mellyel szeretnénk felébreszteni a magyarországi szunnyadó programozói kedvet, nem volt sikertelen. Több demot is kaptunk, melyek között voltak ígéretes és sajnos gyermeteg kivitelezésű programok is.

Jópáran próbálkoztak a Rátkai-féle kalandjátékok koppintásával. Nekik a következőt tudnám tanácsolni: a BASIC adta lehetőségek nem a legmegfelelőbbek ezen programok elkészítéséhez, továbbá a játékok megoldásának ideje jó ha nem 2–3 percre szorítkozik. Ehhez a stílushoz nagyon átgondolt, szisztematikus programozás szükséges, illetve nagy térképek és érdekes feladatok megtervezése célszerű. A kezdő programozók kerüljék, első projektként nem ajánlott.

Akciójáték kategóriában is kaptunk próbálkozásokat. Egyikük – bár még csak a hátterek készültek el – nagyon ígéretesnek látszik. A program címe: The Old World, készítője Kett Norbert. Neki és a többi „akciójátékosnak" a következőket tanácsolnám: ez a stílus a szépen animált, nagyméretű sprite-okat szereti. Ajánlatos a szinteken előbbrejutva emelni a nehézségi fokot, mivel egyébként unalmassá válhat a játék. Nagyon fontosak a csúcs hangeffektek, hiányukban a játék elveszti varázsát (pozitív példaként említhetném az „IK+-t). Az ellenfelek mozgatási rutinjainak megírása nagyon nehéz, de megéri a fáradozást egy korrektül elkészített játék érdekében. Az ilyen játékokhoz egy szép kezdő és The End-kép dukál. Ne felejtkezzünk meg a zene és FX közötti váltási lehetőségről sem; ez is a színvonalat emeli.



Érdekes, hogy csak ezt a két stílust célozták meg a programozók. Logikai játékokról nem kaptunk preview-kat, úgyszintén mászkálósakról sem. Mindez nem jelenti feltétlenül azt, hogy nem pattanhat ki valaki(k) fejéből egy jó ötlet. Amint pedig valamennyire előrehaladott állapotban levő programkezdeményekkel rendelkeztek, ne sokat gondolkozzatok! Küldjetek demokat a játékotokból az 576 KByte címére! A továbbiakban is szívesen beszámolunk hazai fejlesztésekről, ha azok igényesen elkészített, említésre méltó színvonalon programozott játékok. Bye!

Zolee

TOP LISTA

1991 szeptember

AMIGA

- KICK OFF 2
- STREET ROD
- M. U. EUROPE
- F–15 STRIKE EAGLE II
- VIZ
- BILLY THE KID
- PREHISTORIK
- THE SIMPSONS
- SIM CITY
- RBI BASEBALL 2

C64

- LAST NINJA 3
- DARKMAN
- ELVIRA
- SUPREMACY
- AUTOTEST
- NORTH & SOUTH '91
- AMERICAN 3D POOL
- SPEEDBALL II
- PANG
- TURRICAN II

Az emberiség legendája folytatódik

DEUTEROS

Bizonyára sokan ismerik a Milleneum 2.2 című játékot, amelyben a holdbázisról kiindulva, a teljes Naprendszert bekalandozva kellett megteremtenünk a meteorit által elpusztított Földön az élet alapfeltételeit. A folytatás, a Deuteros ezer évvel később játszódik. A virágzó Föld-kolónián már szinte elfelejtették, hogy volt valaha egy Hold-bázis. Az emberek elhatározzák, hogy újra felfedezik a Naprendszert...

A játékos feladata először is az, hogy tudósokat, űrhajósokat, szakmunkásokat képezzen ki. Ezután megindulhat a bányák építése, és az egyszerűbb űrjárművek és szerkezetek felfedezése. Amit a tudósok kitaláltak, a szakemberek megépíthetik. A gyárak munkájához ércek kellenek, amelyeket a bányák termelnek. Megépül az első hatalmas, Föld körül keringő űr-gyár, amelyen bolygóközi utazásra alkalmas űrhajókat lehet építeni. Hasonló gyárak épülnek a Naprendszer többi bolygója körül is, ahonnét le lehet ereszkedni a bolygó felszínére, és ritka, a Földön nem fellelhető ásványok után kutatni. De előbb-utóbb az emberiség rádöbben, hogy nincs egyedül...

A játék egyedülállóan jól kezelhető. Teljesen ikonvezérelt, de ha egy ikonra rámutatunk, szövegesen is kiíródik, hogy az mit jelent. Miután kiadtuk utasításainkat, elindíthatjuk az időt. Így egyszerre tetszőlegesen sok utasítást kiadhatunk, anélkül, hogy az órára kéne figyelni. Amikor az óra elindul, parancsainknak megfelelően mindenki elkezdi tenni a dolgát. Újabb gombnyomás, és az utasításokat módosíthatjuk. A játék SAVE/LOAD rendszere kényelmes, gyors. A program elindítása után betesszük a SAVE lemezt, megformázzuk a DISK menüből, és a játéklemezt ezután már vissza sem kell tennünk, bármikor kényelmesen menthetjük az állást. Most pedig lássuk a részletes használati útmutatót.

FŐ VEZÉRLŐ IKONOK

Ezek az ikonok a képernyő bal felső sarkában láthatók.

Advance Time: Ezzel indíthatjuk az órát, és meg is állíthatjuk.

Stocktalker: Kényelmesen lekérdezhető, hogy melyik bolygón miből mennyi van, melyik emberünk hol tartózkodik és mit csinál.

Disk Access: Az állás töltés/mentés magáért beszél. Itt lehet egyébként indítani a demo-t is, amiből rendkívül sokat lehet tanulni.

Earth City: Ide clickelve választjuk ki a kiinduló bázisunkat, Földvárost.

Master Control: Ez a visszatérés a tulajdonképpeni főmenühöz, ahol kiválaszthatjuk, melyik űrállomással vagy űrhajóval akarunk foglalkozni.

Deposit Analisys: Megvizsgálhatjuk, hogy egy bolygón milyen ásványok vannak.

News Bulletins: Hírek. Pl. ki mikor milyen rangba lépett.

PARANCS IKONOK

A képernyő bal alsó sarkában vannak.

TRAINING: Itt képezhetjük ki a földlakókból a tudósokat, a szakembereket és az űrhajósokat. Tudósból egyszerre 250 lehet, és a kiképzés végén a RESEARCH szekcióba kerülnek. A szakemberekből egy állomáson egyszerre 200 lehet, kiképzésük után a PRODUCTION szekcióhoz kerülnek. Az űrhajósok a dokkba kerülnek, készen a behajózásra.

RESEARCH: Ez a kutatószekció. Miután kiképeztünk egy csapat tudóst, kezdhetjük a jobb oldalon piros pöttyel jelölt (tehát még fel nem fedezett) dolgok kutatását. Célszerű fentről lefelé, sorban csinálni. Amikor egy eszköz kész van (zöldre vált a led), folytassuk az alatta levővel. Ha egy zöld tárgyra clickelünk rá, megtudhatjuk, hogy mi szükséges az előállításához.

PRODUCTION: Itt lehet elkészíteni, amit a tudósok kikísérleteztek. Ehhez persze kell a TRAINING-nél előállt szakembergárda, és a megfelelő ásványok. Az alsó ikonnal kirakhatjuk a munkásokat a dokkba, hogy át tudjuk őket szállítani egy másik bolygóra.

STORES: Itt tudhatjuk meg, hogy milyen nyersanyagból és gépből mennyi van raktáron.

RESOURCE: Itt van kiírva, hogy a bolygónak melyik nyersanyagból még mennyi tartaléka van. A jobb alsó ikonnal lerakhatunk egy elkészített gyárat (max. 8 lehet egy bolygón).

SPACE BAY/SHUTTLE BAY: Ez a bolygó és a körülötte keringő űrállomás között közlekedő űrhajó dokkja. Ha elkészítettünk egy ilyen űrhajót (SHUTTLE CHASSIS, DRIVE) akkor a NEW SHUTTLE ikonnal berakhatjuk a dokkba. A TRAINING-nél előállt űrhajósokat és ha van, az AUTO-CARGO COMPUTERt a fejnél rakhatjuk fel, a motort a faroknál. A középső cserélhető rész, felrakhatjuk a TOOL POD-ot, amivel gépeket (bánya, markoló stb.) szállíthatunk, SUPPLY POD-ot, amivel nyersanyagokat, és CRYOGENIC POD-ot, amivel embereket. Alul, a +/– -al adagolhatjuk az üzemanyagot.

SHUTTLE: A bolygóhoz tartozó űrhajóba ülhetünk bele. Az űrhajóról szóló információk mellett itt van a kilövés, leszállás és dokkolás ikonok (alul). A kilövéssel egy űrbázisról vagy a földről szállhatunk fel bolygó körüli pályára. A leszállással a felszínre, a dokkal az űrbázisra szállunk le. Ha van AUTO-CARGO COMPUTERünk, a bal felső sarokban világít egy piros lámpa. Erre ráclickelve, beállíthatjuk, hogy mit csináljon az űrhajó teljesen automatikusan (pl. folyamatosan szállítson a bolygóról az űrbázisra vasat, aluminiumot, szenet és rezet).

SPACEDOCK: A SPACE BAY-hoz hasonló módon állíthatunk össze és vezérelhetünk egy csillaghajót, amely a bolygók között tud utazni. Ehhez IOS CHASSIS/DRIVE szükséges. Ennek három cserélhető eleme van, de gyakorlatilag semmi másban nem különbözik a normál űrsiklótól. Egy elemre alul clickelve, vagy a főmenüből az űrhajót kiválasztva léphetünk be az űrhajó belsejébe. A SET COURSE ikonnal (alul) állíthatjuk be, hogy melyik bolygóra akarunk menni. Az ENGAGE DRIVE ikonnal (jobb oldalt) indulhatunk el a másik bolygó felé, miután bolygó körüli pályára álltunk. Megérkezéskor dokkal szállunk le.



FOTÓ: AMIGA

TIPPEK A JÁTÉKHOZ

Aki a játékot saját maga akarja felfedezni, kitapasztalni, az ezt a részt ne olvassa el, mert sok segítséget tartalmaz.

Tisztelt Olvasóink!

Tizenhat hónapi megjelenés után a mi szerkesztőségünk is eljutott a nem éppen örömteli lépés megtételére. A növekvő költségeket most már csak áremeléssel tudjuk ellensúlyozni. Sok ismerős törzsolvasónkkal egyeztettük elképzeléseinket és az ő véleményük meggyőzött minket, hogy inkább fizetnek egy kicsit többet lapunkért, sem hogy végleg lemondjanak róla. *A lap ára szeptembertől 98,– Ft lesz és az előfizetési díj is ennek megfelelően alakul.* Régi és új olvasóink megértését kérjük az elkerülhetetlen áremelés miatt.

MEGRENDELŐLAP
576 Kbyte

Előfizetési díj: negyedévre: 290,– Ft ☐
félévre: 580,– Ft ☐
egy évre: 1.160,– Ft ☐

Megrendelem az 576 Kbyte című lapot ..... példányban.
Megrendelő neve: ....
Címe: ....
....
Irányítószám: ....
Az előfizetési díjat a címemre küldött csekken befizetem.

Kérjük, hogy a megrendelőlapot borítékban az alábbi címre feladni szíveskedjenek:

576 Kbyte
(COMGAME GMK)
1389 Budapest
Postafiók: 132

Először is a TRAINING opcióval képezzünk ki annyi tudóst, szakembert és űrhajóst, amennyit csak lehet. Amint az első kiképzettek megjelentek (TRAINING + ADVANCE TIME), a PRODUCTION részleg kezdheti a RIG-ek (bányák) gyártását, a RESEARCH részleg pedig az űrhajó alkatrészeinek és az űrállomás felfedezését. A készülő RIG-eket rögtön rakhatjuk is ki a felszínre a RESOURCE menüből, hogy gyorsabban menjen a bányászás. Amint kész a SHUTTLE CHASSIS és DRIVE, gyártassuk le a PRODUCTION részleggel. A SHUTTLE BAY-nál válasszuk ki a NEW SHUTTLE ikont. Clickeljünk rá bal oldalt az űrhajósokra, most már van a hajónak személyzete. Menjünk a hajó végére, és rakjuk fel a hajtóművet. Gyártassunk a PRODUCTION részleggel (ha a RESEARCH már felfedezte) üzemanyagot és TOOL POD-ot, és kezdjük el az űrállomás alkatrészeket (OF FRAME) gyártani. Töltsük fel üzemanyaggal az űrsiklót, és rakjuk be középre a TOOL POD-ot. Erre ráclickelve, berakhatjuk az első állomás-alkatrészt. A SHUTTLE menüből szálljunk fel, és az ACTIVATE POD-dal rakjuk ki rakományunkat az űrbe. Az OF FRAME-kből még hetet kell ugyanígy felszállítani, amíg a Föld körül keringő gyár elkészül.

Ekkor kezdi a RESEARCH részleg a csillagközi űrhajó részeit kutatni. Amikor kitalálják az AUTO-CARGO COMPUTERt, gyártassunk le abból és egy SUPPLY POD-ból egyet. A számítógépet a SHUTTLE BAY-ból, az ACC ikonnal lehet felszerelni. Cseréljük le a TOOL POD-ot a SUPPLY POD-ra. A SHUTTLE ikonra ráclickelve, válasszuk ki a számítógép ikonját (bal felső piros gomb). Jelöljük be az összes ásványt a SURFACE mellett, amit a Földön bányásznak, és válasszuk ki a bal alsó ikont (ENGAGE ACC). Mostantól nincs gondunk erre az űrsiklóra, folyamatosan fogja felhordani a bányászott nyersanyagokat a Földről az űrbázisra.

Amikor elég anyag van az űrbázison, megkezdhetjük a csillagközi űrhajó megépítését. Amikor készen van, a SPACEDOCK-ban szereljük fel az űrsiklóhoz hasonló módon. Űrhajósokat, akik vezetik, a Földről kell felhoznunk az űrsiklóval, egy CRYOG. POD felszerelésével! Az űrhajóval szállítsunk a Holdra nyolc űrállomás-részt. Amikor a Hold körül keringő űrállomás elkészül, szállítsunk rá szakembereket (képezzük ki őket a Földön, vigyük fel őket az űrsiklóval az űrállomásra, és onnét a csillaghajóval a Hold-bázisra). Vinni kell az első öt ásványból is, hogy a szakemberek a Hold-bázison is meg tudjanak építeni egy űrsiklót. Az űrsikló számára is kell persze személyzetet és üzemanyagot szállítani a Földről. Az űrsiklóval le kell vinnünk a Hold felszínére egy INSTALLATION REPAIR EQUIPMENT-et, ugyanis kiderül, hogy valóban volt Hold-bázis, csak már romba dőlt. A SHUTTLE pontból leszállás után az ACTIVATE POD-dal állítsuk helyre a gyárakat a Holdon. RIG-ek lerakásával itt is megindulhat a termelés.

Ezután szükség lesz ezüstre és platinára, amit sem a Földön, sem a Holdon nem lehet beszerezni. Ezért építenünk kell néhány GRAPPLER-t, és felrakni őket egy csillaghajó TOOL POD-jaira. Ezt a hajót el kell küldeni az aszteroidaövezetbe. Itt az ADVANCE TIME és az ACTIVATE POD (GRAPPLER használata) felváltott nyomkodásával előbb-utóbb találni fogunk ezüst és platina tartalmú aszteroidákat, amelyek elég kicsik ahhoz, hogy el tudjuk őket vinni.

Most, hogy már van egy kevés ezüstünk és platinánk, biztosítani kell a folyamatos ellátást. Bázisokat kell építeni a szokásos módon a Mars és a Vénusz fölött. Ugyanúgy, mint a Holdon, ide is nyersanyagot, szakembereket, űrhajósokat kell szállítani, és megindítani a termelést. Közben a Föld körüli bázison legyárthatjuk a felszíni bázis (R FRAME) alkatrészeit. Egy bázishoz kettő kell. Ezeket át kell szállítani az előbb említett bolygókra, és űrsiklókkal levinni a bolygó felszínére, majd ott ACTIVATE POD-dal összerakni. A kész bázisokba gyárakat kell rakni, az űrsiklókat meg fel kell szerelni ACC-vel és TOOL POD-dal, és megindul az automatikus bányászat és szállítás. A kitermelt anyagokat egy szintén automatizált csillaghajó szállíthatja a Földre. Most már meg lehet épí-



FOTÓ: AMIGA

teni az AUTO-OPERATION COMPUTER-eket is, amelyek a gyártást (PRODUCTION) emberi beavatkozás nélkül is el tudják végezni. Amit sárgára jelölünk be az AOC gyárban, abból egyet készít, amit zöldre, azt folyamatosan gyártja.

Amikor a dolog már elég folyamatos, sorravehetjük a Merkurt, ahol palladiumot bányászhatunk, majd a Jupitert, ahol héliumot. Vigyázat, kb. ekkor fognak minket a metán-alapú életforma képviselői megtámadni. Tudósaink villámgyorsan kikisérletezik a szuper harci számítógépet, a DFFC-t, amelyet csillaghajóra lehet szerelni. Ezután megindul a harci drónok gyártása, amelyekhez azonban palladium, és nagy mennyiségű egyéb ásvány szükséges, ezért jó, ha ezekből komoly mennyiség van minden bolygónkon! A DFFC-vel felszerelt hajóval fel kell szállni, és a DFFC-t aktiválva, irányítás alá vonhatjuk a bolygón gyártott harci robotokat. Ezután már csak arra kell várni, hogy hol indul meg a támadás, gyorsan ott teremni a hajónkkal, és elpusztítani az idegen flottát (persze, ha túlerőben vagyunk).

Azt hiszem, a jóból is megárt a sok, innét már mindenki boldogulni fog maga is.

A Millenium 2.2 egy nagyon jó játék volt Amigán, csak sajnos nagyon hamar monotonná, unalmassá vált. A hasonló stílusú Supremacy-val is ugyanez volt a probléma. A Deuteros azonban egy szemernyit sem unalmas, és sokkal játszhatóbb, kényelmesebb mint elődje! Látványos grafikája van, jó hangeffektjei. Bár nem lehet vele hónapokat játszani, mint a Populous-szal, azért besorolható a legjobbak közé.

Tihor Miklós

	AMIGA	C–64
GRAFIKA	96	
ZENE	88	
JÁTSZHATÓSÁG	98	
Összesen:	96	

Főszerepben a küzdelem

Az utóbbi időben két teljesen hasonló stílusú játék is piacra került, melyeknek közös jellemzője, hogy a főszereplő(k) óriási mennyiségű lőszert elpuffogtatva kell gerillák tucatjait a másvilágra küldeni. Ez a két játék a CORE DESIGN WARZONE-ja és az U. S. GOLD MERCS-je.

MERCS

A játék eredetileg egy játéktermi gép alapján készült, melynek az volt az érdekessége, hogy egyszerre hárman lehetett benne irtani. Ez Amigán és C–64-en nehezen lenne megoldható. A feladat: 8 pályán kell átverekedni magunkat. A szokásosis extra fegyverek tömegével is találkozhatunk, de szerintem a játék még így is túl nehéz.

Mindkét verzió grafikája nagyon szép, C–64-en régóta nem láttam ilyen lövöldözős programot. A hátterek igen színesek, ezért az ellenség lövedékeit gyakran alig venni észre. (AMIGA, C–64)

WARZONE

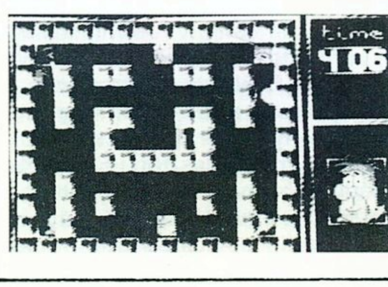
Nos, különbség nem sok van a két játék között, a mérleg mégis a WZ javára billen. Az akció nem olyan gyors, mint a M-nél, ezért élvezetesebben lehet lövöldözni. Extra fegyverekben szintén nincs hiány, a lángszórótól a rakétavetőig minden felhasználható.

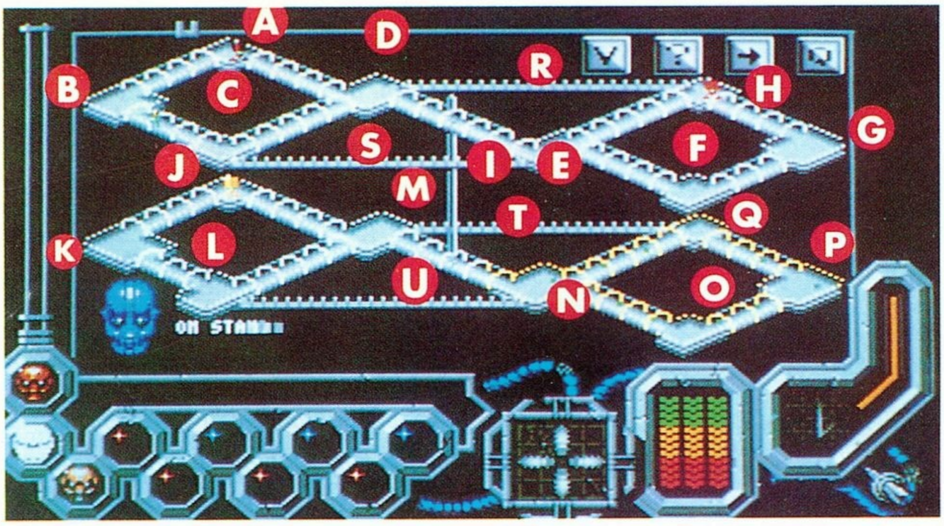
A grafika sokkal hangulatosabb, színesebb, jobban kidolgozott, mint a M-ben (C–64-es verzió egyelőre nem létezik). Mindenkinek melegen ajánlom. (AMIGA)

Még neve sincs

Lapzárta előtt érkezett az az új játék, melyet MR.WAX juttatott el a szerkesztőségbe. Elmondása szerint a programnak még neve sincs, azonban grafikája mindenképpen említésre méltó. A játék az ATOMIX-hoz hasonló, de itt képeket kell összerakni az atomok helyett. Gratulálunk CHROMANCE szép munka volt! Kár, hogy Amigán még nem kódoltok!

Zolee





Magányosan az űrben

Wreckers

Bevallom, amikor először betöltöttem az AUDIOGENIC legújabb művét, a WRECKERS-t, egy kicsit elszontyolodtam. Szép-szép, de semmi akció, na meg túl bonyolultnak is látszott. Aztán egy nagyobb nekibuzdulás után rájöttem a lényegére, s bátran kijelenthetem, hogy az utóbbi idők legérdekesebb/jobb játékát találtam meg.

A Beacon 04523N nevű űrállomás már igen régóta üzemben áll. Mivel minden lakott világtól távol esik, nem igazán izgalmas hely. Aki ide jelentkezik szolgálatra, az idejének nagy részét „befagyasztva", azaz mély álomban tölti. A vezérlő computer időnként felébreszti a személyzet éppen soros tagját, aki aztán egy gyors rutinellenőrzés után újra pihenni térhet. A levegő nagy kincs az űrhajón, ezért van egyszerre csak egy ember ébren. A játék kezdetekor az állomáson három férfi: Tweddell, Hambelton és Knight tartózkodik (alukál) néhány robot társaságában (a robotok nem alukálnak). Amikor az egyikük felébred, megrettenve tapasztalja, hogy a computer idegen pacalények – név szerint a Plasmoidok – támadása miatt riasztott. Ekkor kapcsolódunk mi be a játék menetébe. A fő feladat: megvédeni az állomást és a három férfit a pusztulástól, persze adott idő alatt.

Mielőtt rátérnék a kezelésre, egy-két apróság. A játékot joy-al, vagy joy+egér kombinálásával irányíthatjuk. A figuránk mindig a joy-nak engedelmeskedik, a kurzor pedig mindkettőnek. A figura/kurzor mód között „Space"-el vagy az egér gombjának megnyomásával válthatunk (szerintem a Space +joy az előnyösebb). Az akciót a „P" billentyűvel megállíthatjuk, „G"-vel az I/O menü hívható le (praktikus, hogy RAM save/load és format opciók is adottak).

Először lássuk a játék két fő részét, a térképet-helyszínismertetés, és az irányító panelt-ikonok jelentése.

A TÉRKÉP

A – Harcállás 0: Az idegenek rendszerint itt törnek be.

B – Tartályszoba 1: A két oszcilloszkóp görbéje mutatja az üzemanyag állapotát. A támadások miatt a görbék különbözőek lesznek, ami a tartályok hőmérsékletének növekedését, majd pedig felrobbanását vonja maga után. Zavar esetén figyelmeztető üzenetet kapunk (mindig figyeljük meg, melyik szobában van a gond). A zöld pulthoz állva egy képernyőt látunk a két görbével. Ilyenkor addig kell a középen található kék és piros kapcsolókkal variálni, amíg a bal felső sarokban látható „UNSTABLE" felirat „STABLE"-ra nem vált, tehát a két alakzat ismét egyező nem lesz (először mindig a kéken állítsunk egyszer, aztán a pirossal próbálgassuk). A jobb oldalon levő zöldből-pirosba átmenő függőleges csík a hőmérséklet.

C – A Cyro szoba: Itt pihennek embereink. Ha valaki túlzottan kifáradt, túl sok sebet kapott, váltsunk át új figurára, hogy a másik rendbejöjjön. Fontos, hogy lehetőleg mindenki maradjon életben! Embereinket a zöld pulthoz állva cserélgethetjük.

D – Atmoszféra irányító: Meg kell védeni!

E – Gravitáció irányító: Szintén nem árt tisztán tartani a lényektől. Ha a Plasmoidok átveszik itt az irányítást, robotjaink tehetetlenül fognak repkedni, kitűnő célpontot szolgáltatva.

F – Feltöltő állomás: Ide kell küldeni a lemerült robotokat. Használata hasonlít a Robotgyáréhoz: a zöld pulthoz állva, majd az ikonjára clickelve válasszuk ki a feltöltendő robotot.

G – Tartályszoba 1: Mint a másik.

H – Harcállás 1: Lásd az előzőekben.

I – Lift: Elég sűrűn kell majd használni. Álljunk a padlón látható négyzetre (rajta „L" betű), az elszíneződik. Maradjunk rajta, a szállítás automatikusan végbemegy.

J – Raktár: Nem igazán fontos.

K – Tartályszoba 2: Lásd előbb.

L – Harcállás 2: Mint a többi.

M – Robotgyár: A nagyon fontos segítőink származási helye. A játék kezdetekor három harci robottal rendelkezünk, melyeknek ikonja az irányító panelen látható. Ha új masinákat akarunk gyártani, clickeljünk rá valamelyik még üres helyre. A megjelenő jobb-bal nyilakkal válasszuk ki a kívánt típust, melynek gyártását az „OK" felirattal kezdhetjük meg. Sajnos először csak néhány fajta robotot vagyunk képesek létrehozni, ezt a képességünket a „SECURITY CLEARANCE" értéke mutatja (a kitüntetésekkel növekszik). Ha egy már működő robot ikonjára clickelünk, a főtérképet kapjuk. A jobb felső sarokban levő „V" ikon videokamera segítségével megmutatja a robotot (jó kis csatákat nézhetünk így meg), a „?" jel infokat ad róla, a „jobbra nyíl" segítségével pedig a bázis megfelelő részére bökve elküldhetjük őkelmét.

N – Generátor: Itt idegennek nincs helye.

O – Harcállás 3: Mint a többi.

P – Tartályszoba 3: Már volt róla szó.

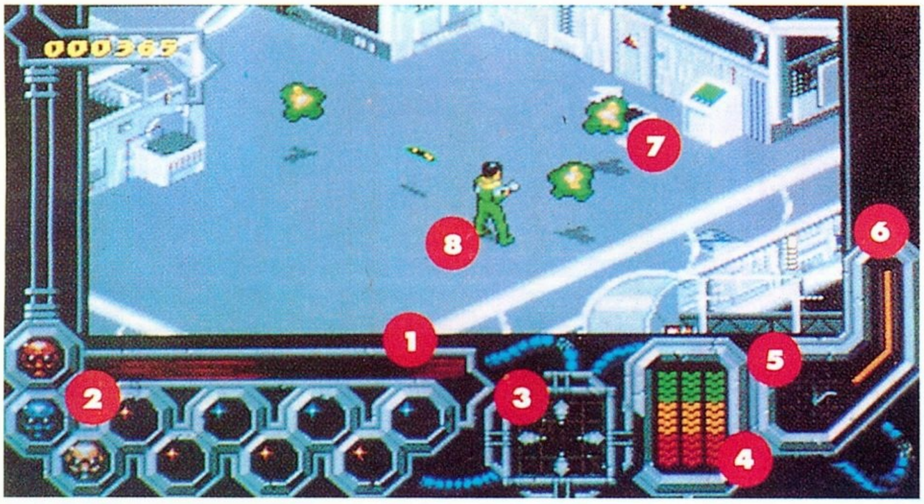
Q – Egy másik raktár: Szintén nem fontos.

R-S-T-U – Gyors szállítók: A bázis nagyobb részei között bizosítanak gyors haladási lehetőséget. Kezelése mint a liftnél: álljunk a földön levő „Z" jelre.

AZ IRÁNYÍTÓPANEL

1 – Az üzenet ablak. Ide írja ki a vezérlő számítógép a történteket. Ráclickelve a kapott üzeneteket időrendi sorrendben látjuk (még jó, mert néha alig van időnk elolvasni).

2 – Erre a helyre kerülnek működő robotjaink ikonjai. Clickelve választhatunk.



3. Nagy távolságú scanner. Ráclickelve a négy Harcállás környékét ellenőrizhetjük – van-e a közelünkben idegen lény.

4 – A három állapotjelző csík. Balról jobbra haladva az első a Generátor, a második az Atmoszféra, a harmadik a Gravitáció állapotát mutatja.

5 – A figura „életereje", szívdobbanásai. Ha úgy látjuk, hogy közel áll a vízszinteshez, cseréljünk szereplőt.

6 – Az idő. Egy óra adott a bázis kitisztítására.

7 – Egy idegen Plasmoid.

8 – A játékos.

Néhány jótanács. Kezdéskor rögtön gyártsunk le néhány harci robotot (a lehető legjobbat) és állítsuk fel őket a bázis kritikus pontjaira. Figyeljük, melyik tartályszobában állítódnak el a hullámok, ezt rögtön odasietve fixáljuk. Ha az idegenek betörnek, küldjünk oda robotot és magunk is menjünk a helyszínre irtani. Használjuk gyakran a „SAVE" funkciót.

Mielőtt az értékelésre térnék, egy homályos dologra szeretnék rátérni. A bázis területén sok zsilipajtó található, melyekbe belépve kijutunk az űrbe (vagy pedig egy kígyó szerű gépezetbe, a lényeg ugyanaz). Ekkor egy spray segítségével a röpködő idegen-spórákat kell permeteznünk. Ez azért jó dolog, mert a behatolás csírájában megakadályozható. Sajnos, arra nem sikerült rájönnöm, hogyan lehet az irtást megunva a bázisra visszatérni (mindig elfogyott a levegőm). Ennek kiderítését az olvasókra bízom.

A WRECKERS egy nagyon jó, de nagyon nehéz játék. A nehézséget az adja, hogy a rossz dolgok mindig a legrosszabbkor és csőstül jönnek – az ember azt sem tudja, hova kapjon. A három karakter különböző tulajdonságai sok változatosságot visznek a programba. A grafika egy kicsit furcsa stílusú, de nagyon klassz és izometrikus 3D jól működik. A hanghatások stílusosak, növelik a hangulatot. Mivel a játék az akció és a stratégiai elemek keverékéből áll össze, mindenkinek ajánlom.

By B.

	AMIGA	C–64
GRAFIKA	90	
ZENE	90	
JÁTSZHATÓSÁG	90	
Összesen:	90	

A MICROPROSE legújabb szimulátora

F–15 Strike Eagle II

A MICROPOSE cég neve ismerősen csenghet azok fülében, akik szeretik a kiváló minőségű szimulációs programokat.

*Ugye, emlékszünk még a SILENT SERVICE, RED STORM RISING, F–19 STEALTH FIGHTER, RAILROAD TYCOON stb. programokra, melyek elkészülésük után rögtön felkerültek a HIT listák első helyezettjei közé. SID MEIER és csapata fémjelzi ezeket a munkákat, és valószínűleg örökre beírták nevüket azon halhatatlan sofware házak közé, akik mindörökre ott fognak lebegni minden szimulátor rajongó szeme előtt. Mostani munkájukat is nagyon magas színvonalon sikerült elkészíteniük. Igaz, hogy először **IBM-en került forgalmazásra** a program, de ez nem vált hátrányára az AMIGA verziónak, mert nem egy sima átirattal **van dolgunk.***

Az F–15-ös rövid ismertetője

Az F–15 Strike Eagle az alapmodell, az F–15A-nak a továbbfejlesztett, a szárazföldi csapatok harcának támogatására szolgáló, erős fegyverzettel ellátott, közel 31 t-ra megnövelt felszálló tömegű gyorsbombázója. Az F–15 Strike Eagle-lel (továbbiakban SE) közel egyidőben kezdték meg az F–15E, 36 t felszálló tömegű, elfogó vadászrepülőgép kikisérletezését is.

A prototípus 1972. február 21-én szállt fel először. A légierő 1979-ig 720 db-ot kapott belőle. 1972-től 1979-ig 15 db F–15-ös repülőgép zuhant le. Csak légi harcra tervezett, szuperszonikus sebességű, igen erős fegyverzetű, kiváló manőverezőképességű vadászrepülőgép.

Szerkezet

Merev felső szárnyas, kettős függőleges vezérsíkkal kialakított, sárkányszerkezetű típus. A törzset úgy képezték ki, hogy az alsó része is felhajtóerőt termel. A levegő-beömlőnyílások szögletes keresztmetszetűek. Az F–15A repülőgép sárkányszerkezetének 35,5%-a aluminium, 26,7%-a titán, 37,8%-a kompozíciós és egyéb anyag. A hajtóműveket szorosan a törzs mellé építették, a hajtóműgondolák hátsó részére helyezték el az osztott, függőleges vezérsíkokat.

A hajtóműgondolák oldalán lévő vízszintes vezérsíkok elfordíthatóak, egyben magassági kormányként is szolgálnak. A négy beépített tartályban levő tüzelőanyag (5150 kg) kiegészítésére a törzs és a fékszárnyak alá három, egyenként 2270 l térfogatú pót-tüzelőanyagtartály függeszthető fel.

A fedélzeti elektronikus felszerelés legbonyolultabb eleme, a Hughes Aircraft cég által tervezett nagy hatótávolságú célzást vezérlő, automatizált működésű lokátor. Ez a berendezés nagy távolságon és mélyrepülésben

egyaránt képes észlelni és követni a célt. A lokátor minden repülési magasságon alkalmas a fegyverek rövid, közepes és nagy távolságokra történő tűzvezetésére. A nagy nyílásszögű, mindhárom tengelyirányban elforduló antennák segítségével a lokátor még a gyors fordulómanővereknél is üzemképes marad.

Ezen kívül megtalálható még:

– a tehetetlenségi navigációs készülék,

– egy URH sávon működő rádióberendezés,

– saját, ill. idegen gépfelismerő feleletkiértékelő berendezés,

– egy digitális számítógép.

A fedélzeti elektronika és a mechanikus rendszer működésének állandó ellenőrzésére, vizsgálatára és hibakeresésre az orrfutómű-gondolába egy ellenőrző (technikai-diagnosztikai) funkciót ellátó számítógépes berendezést építettek be.

Fegyverzet

Beépítve egy hatcsövű, 20 mm űrméretű Vulcan M–61/A1 gépágyú (960 db lőszerrel), vagy egy hatcsövű 25 mm űrméretű GAU–7A gépágyú. A repülőgépen a harcfeladattól függően különféle irányított levegő-levegő rakétafegyverek függeszthetők fel, részint a fékszárnyak alá, részint pedig a törzs alsó részébe félig besüllyesztve.

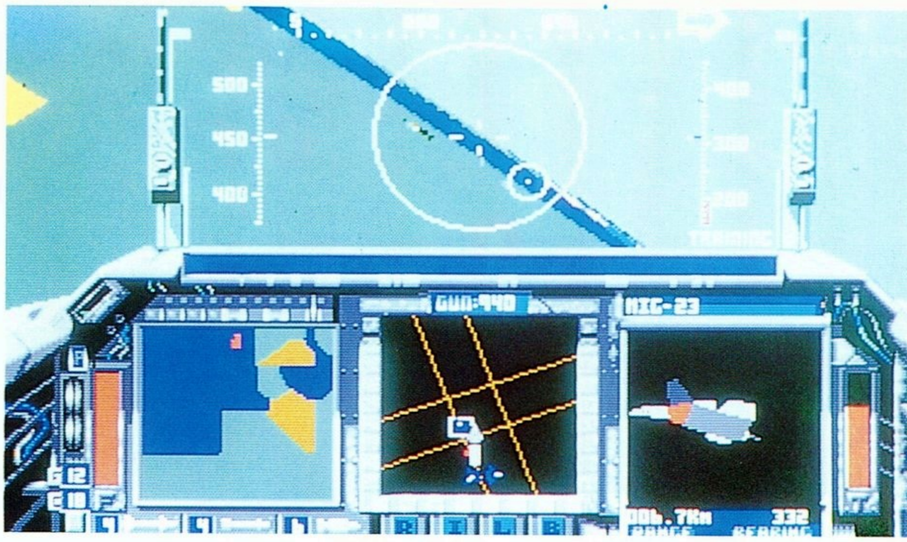
Méretek

Fesztáv:	13,05 m
Hossz:	19,45 m
Magasság:	5,67 m
Szárnyfelület:	56,73 m
Szerkezeti tömeg:	12 250 kg
Hasznos terhelés:	6260 kg
Felszállótömeg:	18 144 kg
maximális:	25 400 kg
Legnagyobb sebesség:	2650 km/h (12 km magasságon)
Csúcsmagasság:	21 km
Hatótávolság:	4680 m
Fel/leszálló sebesség:	260/220 km/h
Fel/leszállási úthossz:	270/760 m
Hajtómű:	2 db Pratt and Whitney F100–PW–100
Tolóereje (egyenként):	66,5 kN
utánégetéssel:	113 kN
Személyzet:	1 fő
Rendszerbeállítás éve:	1973

Ezután a „mini" típus ismertető után – gondolom senki nem bánta – nézzük magát a programot.

Először is némi töltögetés után feltűnik előttünk egy szépen kivitelezett Full Screen HAM kép, amin két F–15 SE éppen bevetést hajt végre.

A következő képen választhatjuk ki azon eszközt, mellyel majd gépünket irányítani szeretnénk. A képek magukért beszélnek, ezért nem részletezzük



FOTÓ: AMIGA

ezeket. Kis türelem, és elénk kerül a pilóták listája, ha nem szerepelnénk rajta akkor az ESC segítségével kitörölhetjük egy előző pilóta nevét, és a helyére beírhatjuk a saját nevünket.

Ezt követi a nehézségi fok kiválasztása: Rookie, Pilot, Veteran, Ace. Ez természetesen nehézségi sorrendben van felállítva. Itt van még lehetőségünk egy DEMO elindítására is, ami a program fő erényeit hivatott demonstrálni. Ezután ki kell választanunk, hogy a világ mely részén óhajtjuk bevetésünket végrehajtani.

– Lybia	– Líbia
– The Persian Gulf	– Perzsa-öböl
– Vietnam	– Vietnám
– The Middle East	– Közel-Kelet
– North Cape	– Észak-Európa
– Central Europe	– Közép-Európa

A sorrendben elől álló a „legkönnyebb", az utólsó pedig a „legnehezebb". A Scenaryo lemez behelyezése után megkapjuk a feladatot.

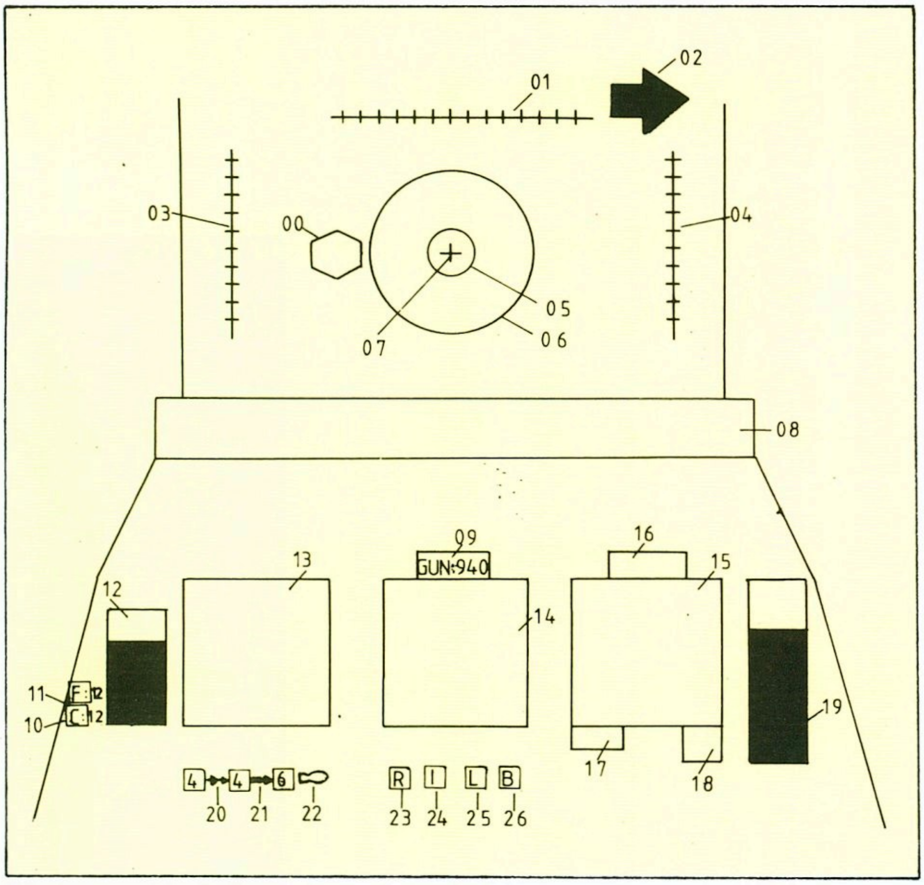
Take off from –	Felszállás
Primary target –	Elsődleges célpont
Secondary target –	Másodlagos célpont

A grafikák pontosan mutatják, hogy milyen objektumokat kell majd elpusztítanunk a bevetés alatt.

Először is ismerkedjünk meg a „High Tec" pilótafülkével. Akik régebben játszottak már az F–19 Stealth Fighterrel, azoknak valószínűleg ismerős lesz.

00. Az aktuális kiválasztott célpont helyzetét mutatja. Ha a hatszög színe piros, akkor elég közel van a célpont hozzánk és el lehet indítani a rakétát.
01. Iránytű. Gépünk pillanatnyi repülési irányának meghatározására szolgál.
02. Navigációs irány-nyíl. Ha sikerül úgy beállítanunk, hogy középen legyen, akkor némi repkedés után elérhetjük azt a „waypoint"-tot, amelyiket beállítottuk. Három „waypoint" létezik a játékban, egy az elsődleges célponthoz, egy a másodlagos célponthoz, az utolsó pedig a leszálló pályához vezet.
03. Sebességmérő. Gépünk pillanatnyi repülési sebességének meghatározására szolgál.
04. Magasságmérő. Gépünk pillanatnyi repülési magasságának meghatározására szolgál.
05. Gépágyú célzó-célkör. Mindig arra a pontra mutat, ahová a lövedékek fognak becsapódni, ami természetesen nem mindig egyezik a pillanatnyi haladási iránnyal.
06. Levegő-levegő harci rakéta célzókör. Ha ez látszik, akkor levegő-levegő rakéták vannak aktivizálva.
07. Levegő-föld harci rakéta célzókereszt. Ha ez látszik, akkor levegő-föld rakéta van aktivizálva.
08. Kommunikációs ablak. Itt jelennek meg a különböző információk. Például: XY repülőtérről XY repülőgép felszállt, XY repülőgép XY rakétát indított, Sidewinder rakéta aktivizálva stb.
09. A gépágyú lőszer készlete.
10. Chaff készlet. A rendelkezésünkre álló, radarvezérlésű rakéták elleni alumínium fólia készlet.
11. Flare készlet. A rendelkezésünkre álló, infravörös vezérlésű (hőkövetős) rakéták elleni magnézium készlet.
12. Üzemanyag készlet.
13. Térkép.
14. Radar. Láthatjuk rajta a saját, (mindig középen elhelyezkedő) és az ellenség gépeit. Ha az ellenséges gép színe:
    – kék, akkor fölöttünk van.
    – piros, akkor egy magasságban vagyunk vele.
    – sárgásbarna, akkor alattunk van.

    Ha egy kis egyenes vonal tart a gépünk felé, akkor az egy ellenséges rakéta. Ha a színe: – sárga, akkor aktív. Tehát valószínűleg gépünk testébe fog csapódni.
    – szürke, akkor passzív. Tehát el fog repülni mellettünk.
15. Célpont információs képernyő. Mindig a kiválasztott (T billentyű) célpont képét láthatjuk rajta, lehet földi, légi vagy vízi célpont is. A képernyőn láthatunk néhány információs feliratot is:
    – No target – Nem célpont, tehát ne lőjük le.
    – Missile lock – A kiválasztott rakéta befogta a célpontot.
16. A célpont neve, típusa.
17. A célpont távolsága.
18. A célpont iránya.
19. Tolóerő kijelző.
20. AMRAAM (AIM–120) készlet. Nagy és közép-hatótávolságú irányított légiharc-rakéta. Hatótávolsága 70 km. A harci fej repesz-romboló töltetet tartal-



maz. Sebessége négyszeres hangsebesség.
21. Sidewinder (AIM–9) készlet. Kis és közép-hatótávolságú irányított légiharcrakéta. Infravörös vezérlésű. Hatótávolsága 17,7 km. A harci fej 11 kg repesz-romboló töltetet tartalmaz.
22. Maverick (AGM–65) készlet. Repülőgép-fedélzeti, irányított rakéta, felszíni célok ellen. Televíziós önirányítású. Hatótávolsága 22 km. A harci fej 59 kg kumulatív vagy repesz-romboló töltetet tartalmaz.
23. Radar vezérlésű rakétatámadás és/vagy befogás veszély jelző.
24. Infravörös vezérlésű rakétatámadás és/vagy befogás veszély jelző.
25. Futómű állapot jelző.
26. Futóműfék illetve légfék állapot jelző.

Az utóbbi négy akkor aktív, ha a betűjelzés piros színnel világít.

Miután már tudjuk, hogy mi mire való, és mi mit jelez a pilótafülkében szükségszerű, hogy még megismerkedjünk azon billentyűkkel, amelyekkel különböző parancsokat, utasításokat adhatunk gépünknek.

W: Irányítópont választó (waypoint).
R: Radar hatósugár váltó (short, medium, long).
T: Célpont választó. Csak az előttünk lévő célpontok közül választhatunk.
P: Autópilóta. A beállított waypoint felé vezeti a repülőgépet.
A: A lehetséges legnagyobb teljesítményre kapcsolja a hajtóműveket.
S: Sidewinder, levegő-levegő harci rakéta aktivizálása.
D: Director mód. Különböző látványos effektusokat fog mutogatni a számítógépünk, miközben repülünk. Például: repülőgép felszállások, rakéta indítások stb.
F: Flare oldás. (Flare released).
G: Maverick, levegő-föld harci rakéta aktivizálása.
L: Futómű kiengedése/bevonása.
Y: Térkép nagyítása.
X: Térkép kicsinyítése.
C: Chaff oldás (Chaff released).
B: Lég/futómű fék.
M: AMRAAM levegő-levegő harci rakéta aktivizálása.
+ Tolóerő növelés.
– Tolóerő csökkentés.

ALT V: Zene ki/be, hangeffektek ki/be kapcsolása.
ALT D: Detail szint változtatás. A terep kidolgozásának a részletességét tudjuk vele változtatni. Minél nagyobb a felbontás, annál lassabb lesz a játék.
ALT Q: Kilépés a játékból.
ALT T: Gyakorló üzemmód. Az értékelésnél a gép nem fogja elszámolni a győzelmeket. Becsapódhatunk a földbe stb.
ALT P: A játék pillanatnyi felfüggesztése (Pause).
ALT J: Irányításmód választó. Ugyanazokat az eszközöket lehet választani, mint a program elején.
ALT K: Az irányító eszköz finomságát tudjuk vele szabályozni.
1. finom,
2. közepes,
3. durva.

ESC: Katapultálás. A súlyosan sérült gép elhagyására szolgál. Nagyrészt élve úszhatjuk meg.
Del: Tüzelés a fedélzeti gépágyúból.
Enter: Rakéta indítás.
Space: Előre tekintés a pilóta fülkében.

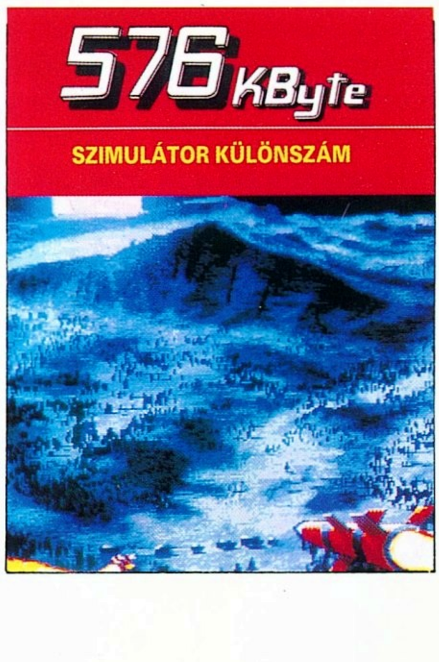
F1: Előre tekintés a pilótafülkéből műszerfal nélkül.
F2: Balra tekintés a pilótafülkéből.
F3: Jobbra tekintés a pilótafülkéből.
F4: Hátra tekintés a pilótafülkéből.
F5: Gépünk hátsó nézetből.
F6: Gépünk hátsó nézetből, de közben a „kamera" vele fordul.
F7: Gépünk jobbról nézve.
F8: A kilőtt rakétánkat figyelhetjük meg, amint a célpont felé repül.
F9: Itt is saját gépünket láthatjuk, csak van a gépünkön egy olyan „célkereszt", amilyen az ellenséges objektumon szokott lenni(?).
F10: A saját, illetve az ellenfél gépét is láthatjuk egyszerre.

Összegzésül megállapíthatjuk, hogy a MICROPROSE cég hű maradt régi híréhez és ismét képes volt egy olyan szimulátorral előrukkolni, amely sok kellemes és izgalmas órát fog szerezni a szimulátor rajongók népes táborának.

Jó szórakozást és kellemes repkedést!

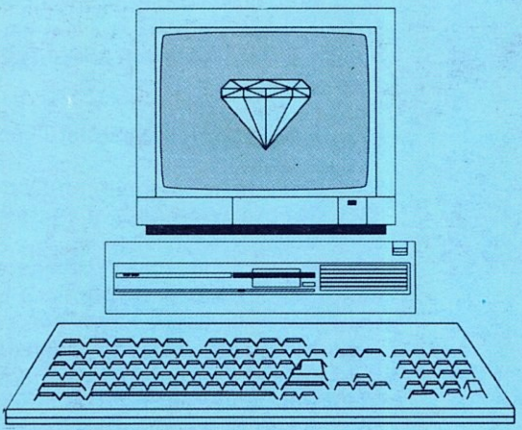
Béla

	AMIGA	C–64
GRAFIKA	83	
ZENE	80	
JÁTSZHATÓSÁG	85	
Összesen:	83	



Ára: 98,– Ft

Legolcsóbban Bécsben az OPI-tól!



✓ számítógépek, monitorok,
✓ lemezek és kiegészítők

◆ Lemezek 3.50" DS/DD 52,– ATS/doboz
5.25" DS/DD 31,– ATS/doboz

◆ AMIGA 500 bővítővel 5.990,– ATS

1.000,– ATS feletti vásárlás esetén az árak nettóban értendők

OPI

Elektrogeräte- und Computer-
Handelsgesellschaft m.b.H.
1020 Wien, Taborstraße 25
Tel. (0222) 21 44 682

Nyitva:
naponta 9-15 óráig
szombaton 9-13 óráig

AMIGA 500-ból AMIGA 2000?! igen: BODEGA BAY!



Ha Ön Amiga 500 tulajdonos, biztos gondolt már arra, hogy jó lenne az Amiga 2000-hez használatos bővítéseket használni. Az amerikai **CALIFORNIA ACCES** *cég jóvoltából most itt a lehetőség, hogy egy nagy lépést tegyen előre, s mindezt a lehető legkisebb ráfordítással. Hiszen nem kell a jól bevált 500-ast eladni, mégis egy esztétikus (még az* **AMIGA 2000-nél** *is szebb) PC formájú berendezéshez juthat. Nem gond többé a monitor elhelyezése sem mert a széles géptetőn bőven jut hely.*
A **BODEGA BAY** *az 500-as expansion portjára csatlakozva az* **AMIGA 2000-ben** *található szabvány szlotokat kínálja.*
Igy már nem gond a memóriabővítő kártya (8 MB-ig), a winchester, és az IBM kompatibilis XT vagy AT kártya stb. behelyezése.

Mindehhez egy erős új 200 W-os táp csatlakozik. Az átalakulások ellenére az 500-as gép funkciója megmarad. Továbbra is benthagyható az 512 KB-os memóriabővítő, de a külső floppyk is a megszokott módon csatlakoztathatók, nem beszélve a monitorról vagy a joysticről.
Ez tehát egy gazdaságos nagy lépés előre!

ÁRA: 37.520,– Ft + 25% ÁFA

Megrendelhető:

COMGAME GMK
1389 Budapest Pf 132.